PLAYSTATION FORCE

NOVITA' RECENSIONI TRUCCHI SOLUZIONI

SPECIALE GIOCHI DI GUIDA

COLIN MCRAE
GRAN TURISMO
DRIVER
V-RALLY 2

APE ESCAPE

L'erede di Donkey Kong su PSX?

SYPHON FILTER

Un vero e proprio classico

HARD EDGE

Com'è dura l'avventura

LEGEND OF LEGAIA

E' tempo di Rpg

LE RECENSIONI

Arriva Final Fantasy VIII!
E inoltre: Capcom Generations, Croc 2, Shadowman, Tony Hawk, Wip3out.

20

ANNO 2 - NUMERO 20 - OTTOBRE 1999 - LIRE 7900
Spedizione in abbonamento postale 70% - Filiale di Milano

XENIA EDIZIONI

9 771127 125006 90020

PISTAAAAA

D'Avino e Micheletti SMDgrafica@planet.it

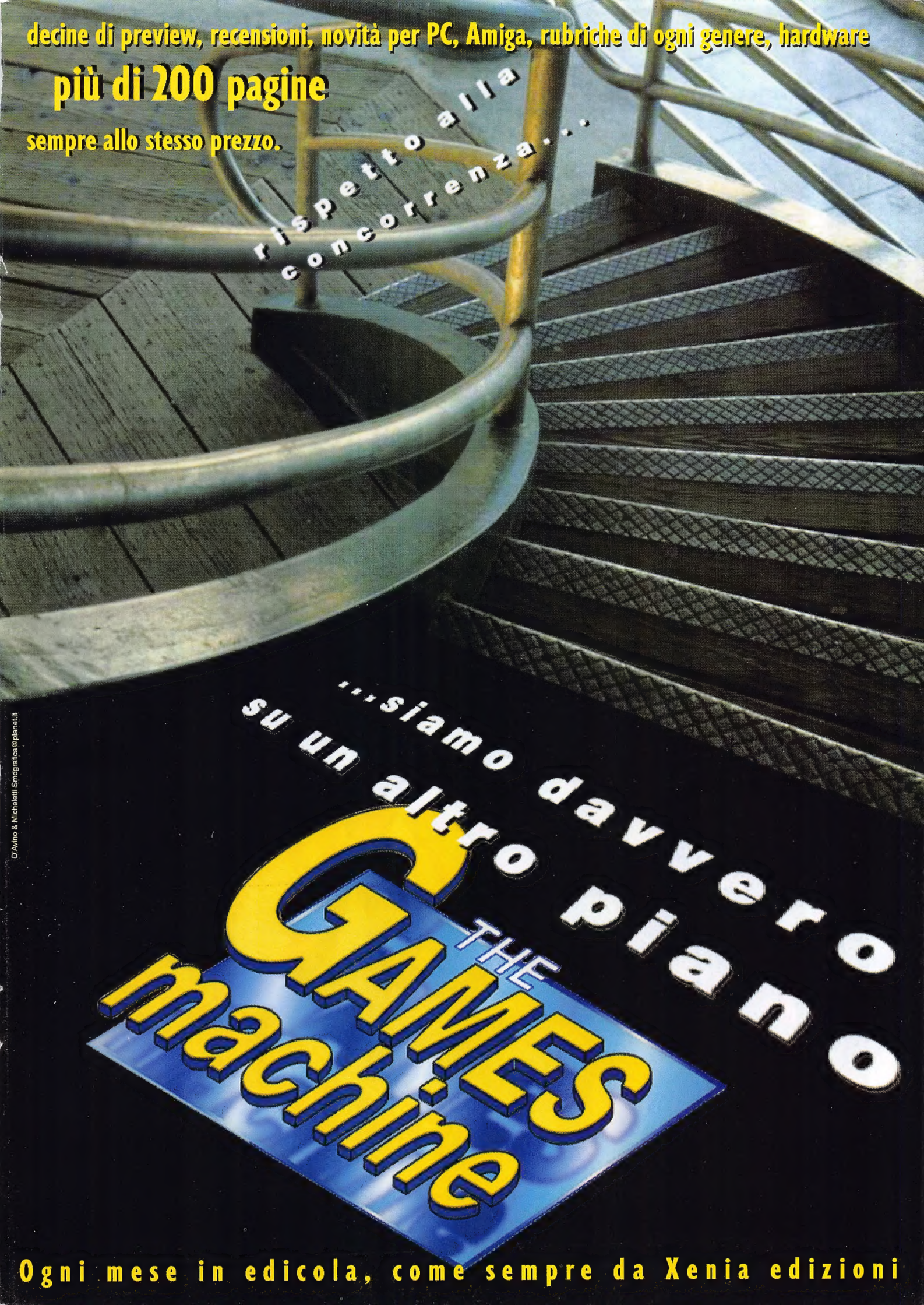
i nostri distributori stanno portando in edicola la nuova

PLAYSTATION NATION

Valanghe di recensioni, preview, confronti, hardware, trucchi, e da adesso anche soluzioni!

PlayStation nation

Da settembre in edicola da Xenia


decine di preview, recensioni, novità per PC, Amiga, rubriche di ogni genere, hardware
più di 200 pagine
sempre allo stesso prezzo.
rispetto alla concorrenza...
...siamo davvero su un altro piano
THE GAMES machine
Ogni mese in edicola, come sempre da Xenia edizioni
D'Avino & Micheletti Smdgrafica@planet.it

Db-Line

http://www.dbline.it

PER PLAYSTATION

SONO ARRIVATE LE CRASH BANDICOOT OFFICIAL MEMORY CARD

Memory Card 15 Blocks

CRASH BANDICOOT™

1999 smau 9 36ª EDIZIONE

dal 30 Settembre al 4 Ottobre

Db-Line

Stand C 31

Pad. 25/1

SI SALVI CHI PUO !!!

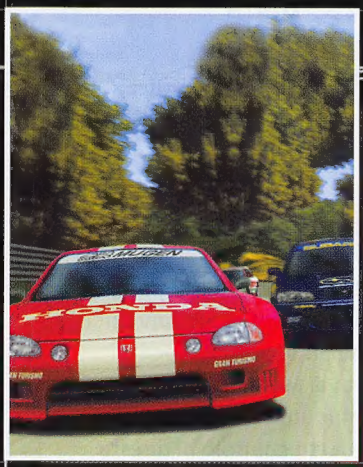
CRASH BANDICOOT™ & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS. LICENSING, INC. ALL RIGHTS RESERVED. OCO BANDICOOT™, DR. NED CORTEX™ & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS. LICENSING, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Db-Line

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050

FAX 0332/749090 - INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it



EDITORE
Xenia Edizioni S. r. l.
Via Carducci 31
20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri
ferri.xol@galactica.it

CAPOREDATTORE
Alessandro Rossetto
alexol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE
Andrea Della Calce Maucieri
maoxol@galactica.it

REDATTORI
Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Dave France, Davide Pessach, Davide Tosini, Fabio Casale, Loredana Antonini, Marco Auletta, Mirko Marangon, Raffaele Sogni, Sergio Porcellini, Stefano Lisi, Thomas Mantero, VF, Matteo Pappalardo

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Roberta Zampieri

GRAFICA
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
SMDgrafica@planet.it

REDAZIONE
Xenia
Casella postale 853
20101 Milano
tel. (02) 878512 fax (02) 878567

RESPONSABILE MARKETING
Stefano Lisi
tel. 02 878511 fax 02 878567
stefano.lisi@xenia.it

PUBBLICITA'
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicita'
via Carducci, 31
20123 Milano
tel. 02 86463279
fax 02 8057626

IN COLLABORAZIONE CON
Quay Magazine Publishing

STAMPATORE
Rotolito Lombarda, SpA
Cernusco sul Naviglio (MI)

DISTRIBUZIONE
ME. PE. SpA
Via G. Carcano 32
20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI
SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE
NUMERO 19551209
INTESTATO A
Xenia Edizioni Srl
via dell'Annunciata, 31
20121 Milano Tel. (02) 878511
Abbonamenti: 11 numeri Lit. 70.000
Arretrati: doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registrazione presso il Tribunale di Milano numero 123 del 26/2/1996
Spedizione in abbonamento postale
Comma 34 Articolo 2 legge 549/95 Milano

SOMMARIO 20

FOR HE TODAY
THAT SHEDS HIS BLOOD WITH ME
SHALL BE MY BROTHER

L'ennesima citazione dall'Enrico V di Shakespeare per salutare il buon Mao che, dopo praticamente un anno di collaborazione col sottoscritto alla realizzazione di PlayStation Force, ha deciso di affiancare alla caporedazione di PC Force un'altra attività (sempre in seno alla Xenia) e quindi sarà costretto dalla mole di lavoro ad abbandonare questa testata.
Volevo approfittare di queste righe per ringraziarlo di tutto il lavoro svolto in questo periodo, di tutto il sangue versato (ok, è un po' melodrammatica ma mi rifaccio alle parole del titolo) assieme a me per portare avanti PlayStation Force, con tutte le cose belle e brutte che nascono dal lavoro a stretto contatto e sotto pressione.
Entriamo nel vivo dell'anno videoludico, con titoli importanti che iniziano a riversarsi sulle nostre console e il cui flusso aumenterà a mano a mano che ci si avvicina al Natale.
noi ci facciamo carico, come nostro dovere, di tenervi informati, ma soprattutto di aiutarvi a superare tutti gli ostacoli che incontrerete lungo il cammino.
Alla prossima.

Alex Rossetto

NOVITA' 6
ANIME & CO 22
PLAYFERICHE 25
RECENSIONI 26
- Capcom Generations 26
- Croc 2 27
- Final Fantasy VII 28
- Shadow Man 29
- Tony Hawk's Skateboarding 30
- Wip3out 31

TRUCCHI 34
SOLUZIONI 37
- Gran Turismo 46
- Ape Escape 46
- Driver 56
- Colin McRae 60
- Hard Edge 70
- V-Rally 2 74
- Legend of Legaia 84
- Syphon Filter 94

IN QUESTO NUMERO

IN QUESTO NUMERO: RUUD GULLIT STRIKER - NON È EHRGEIZ 2 ! - INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 - OFF THE ROAD - RESIDENT EVIL 3: LAST ESCAPE - COOL BOARDERS 4 - TEST DRIVE CYCLES - TEST DRIVE RALLY - THE SMURFS - COLIN MCRAE RALLY 2 - WILD ARMS 2ND IGNITION - DRAGON QUEST VII: WARRIORS OF EDEN - VALKYRIE PROFILE - JOJO'S VENTURE - BREATH OF FIRE IV - DEVIL MAN - CHRONO CROSS - PS2 ON THE BEACH - VAGRANT STORY - TOMB RAIDER: LAST REVELATION – GRANDIA – MONSTER RANCHER 2 – KESSEN - ONIMUSHA: THE DEMON WARRIOR

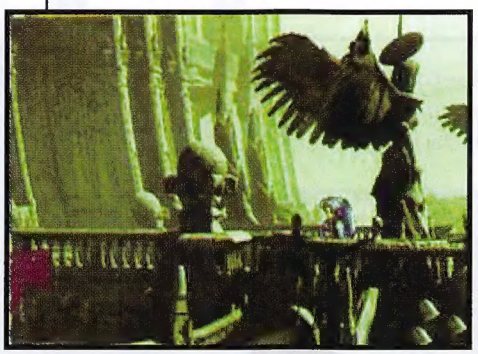
RUUD GULLIT STRIKER

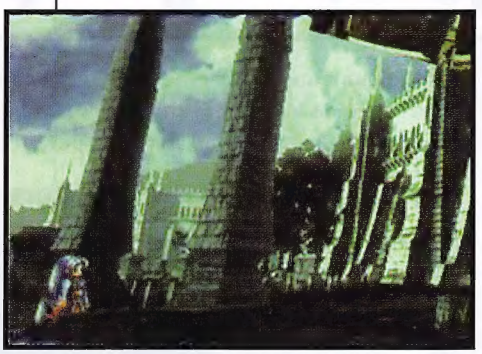
Gioite tribù di pallonari, il campionato di calcio stagione 1999/2000 è ormai iniziato (per me che scrivo manca una settimana al conto alla rovescia) e come volevasi dimostrare inizia copiosa la manna di giochi dedicati allo sferico pallone di cuoio. In attesa di foto e impressioni sul seguito del sublime Winning Eleven 3 Final Ver. by Konami (superlativo e non aggiungo altro, per il momento... NdMA0), vediamo cosa ha da proporci Rage Software, sviluppatrice di prodotti per PC caratterizzati sempre da una grafica spettacolare (Incoming, Expendable) e ora impegnata a sfruttare a dovere la licenza di sfruttamento del nome di Ruud Gullit, chiamato a impreziosire con consigli tecnici di ex-giocatore e allenatore il loro ultimo prodotto. Come avrete notato il gioco riprende anche il filone della serie Striker, famosa se non erro per una sua felice apparizione su Neo-Geo, dove si distinse per l'ottima grafica e la frenetica giocabilità, puntando molto su di un feeling abbastanza arcade, lontano dalle finezze tattiche del soccer game di Konami. Con questo ultimo episodio ci troviamo di fronte a un ibrido che cerca di coniugare l'immediatezza di Fifa e il realismo di Iss, rimpolpando il tutto con una Intelligenza Artificiale di alto livello, tattiche studiate in comunella da Gullit (e siamo a posto, visto che il Newcastle l'ha esonerato dopo quattro giornate in quanto incompetente NdMA0) e il coach della nazionale inglese e un commento realistico e variegato fornito da Jonathan Pearce, Ron Atkinson e Ruud Gullit medesimo. Uscita prevista per l'inizio di novembre, attendete con fiducia nuove foto e prime impressioni.

COOL BOARDERS 4

Dopo l'ottimo risultato ottenuto con Syphon Filter, l'unico adventure in terza persona che meriti di essere giocata dopo l'uscita di Metal Gear Solid, 989 Studios è impegnata nella realizzazione del quarto capitolo di questa famosissima serie incentrata sul mondo dello snowboard. I lavori procedono spediti tanto che è già stata fissata una data per l'uscita sul mercato americano, il 13 di novembre per la precisione, e le premesse per ripetere i successi delle versioni passate sono tutt'altro che remote. Questa versione potrà contare su una grafica logicamente migliorata, su nuove specialità come il Trickmaster Mode, in cui dovrete inventare nuove acrobazie da mettere in pratica sulle piste ricevendo punteggi dai vostri stessi avversari e nuovi tornei da affrontare in multiplayer, questa volta pare fino a quattro concorrenti contemporaneamente. Migliorie in vista anche per la modalità di combattimento, che ha visto ampliato il parco mosse, ora molto più varie e cattive e il numero di competizioni dove sfogare la vostra aggressività.

VALKYRIE PROFILE





Secondo Rpg in programmazione da parte di Enix e realizzato dalla Tri-Ace, questo interessante ibrido tra un gioco di ruolo e un action game si presenta con tutti i crismi per sfondare in un mercato, quello Giapponese, veramente saturo di prodotti simili. Partiamo con le caratteristiche tecniche, che vedono fondali renderizzati sposarsi felicemente con sprite di notevoli dimensioni, il tutto realizzato con uno stile simile al disegno su carta, che quindi smorza notevolmente l'asetticità e la staticità delle opere con fondali precalcolati. Vista la capienza dei Cd come supporto dati è stato possibile inserire voci relative ai personaggi principali come visto in Star Ocean the Second Story, mentre i combattimenti presentano un mix di turni e azioni effettuate in tempo reale, così da garantire il giusto compromesso tra strategia e decisionismo. Per ora beccatevi le foto, attendete notizie sulla versione occidentale (americana perlomeno) e sappiate che il gioco uscirà verso novembre nella terra del sol levante.

IN BREVE

Tutti maiali sti giapponesi...

Certe volte non li capisco proprio i giappo: come faccia una casa come Konami, che sforna gioconi quali Winning Eleven, Silent Hill e il sommo Metal Gear Solid a uscirsene con queste "simulazioni d'appuntamenti" proprio rimane un mistero. La cosa bella è che tali prodotti vendono uno sfacelo (pensate che Pokemon per Gameboy ha venduto molto più di Zelda 64!) e quindi non deve suscitare tanto stupore il clima di eccitazione che si respira in occasione dell'uscita del seguito di prodotti di successo. Tokimeki Memorial 2 rientra tra questi fortunati giochi, riuscendo a miscelare sapientemente grafica anime di alta qualità con una trama mielosa ma accattivante, il tutto tenuto insieme da una parvenza di intelligenza artificiale delle partner virtuali che andremo a incontrare nel corso dell'avventura, che parleranno con voi mutando a seconda del loro stato d'animo il tono della voce mediante l'implementazione dell'Emotional Voice System. Il gioco è previsto per novembre in Giappone, nazione entro la quale sono destinati a rimanere i cinque Cd che compongono l'avventura. Gli otaku nostrani sono stati avvisati.

Scalda i motori che si parte...

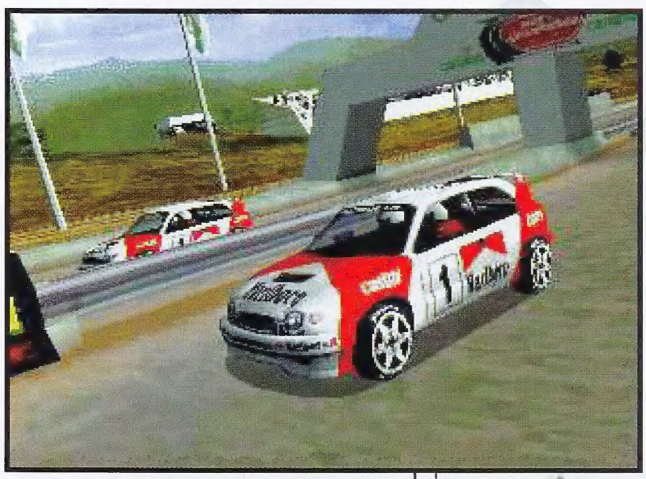
Notizia bomba all'ultimo Classic Gaming Expo. Interplay ha annunciato lo sviluppo per Playstation 2 di un gioco ispirato al famosissimo Indy Car Racing, capolavoro uscito anni addietro, quando dominavano i 486 e l'Amiga era la regina dell'intrattenimento casalingo, e programmato dagli abilissimi ragazzi della Papyrus. Non è dato sapere se i giovani siano impegnati anche su questo progetto per la prossima console di Sony, certo che il loro appoggio sarebbe sinonimo di qualità e perfezione assoluta.

T E S T D R I V E

Continuiamo questa sezione delle news con il secondo gioco di guida in cantiere da parte della Infogrames e passiamo dalle due alle quattro ruote, per un più classico, e inflazionato, simulatore di rally.

TEST DRIVE RALLY

Sviluppato dai Digital Illusions e conosciuto in precedenza come Rally Master, il prodotto si fregia di ventidue macchine ufficiali del Campionato del Mondo di Rally, ventitré piloti di cui vestire i panni e cinquantuno tracciati su cui gareggiare. Interessante la possibilità di competere in ben quattro diversi campionati che dovrebbero garantire la longevità del prodotto, così come la presenza di una quinta modalità in cui personalizzare il proprio campionato con le piste preferite. La software house ha posto molta enfasi sulla presenza di nuove spettacolari riflessioni calcolate in tempo reale sulle carrozzerie delle vetture, in grado di far dimenticare quanto visto in Gran Turismo. Diversamente dalla simulazione motociclistica questo gioco è previsto per la fine dell'anno e uscirà giusto in tempo per confrontarsi con Gran Turismo 2: ne sarà all'altezza?



Dopo le macchine e le vetture 4x4, perlopiù gipponi e pick up tipicamente americani, ecco che Infogrames si getta nella mischia non troppo numerosa, a dire il vero, riguardante giochi di guida a due ruote. Se si esclude il discreto Moto Racer e relativo seguito, non si possono citare molti altri racing game aventi come protagonisti le moto che siano degni di essere presi in considerazione. In attesa della conversione del bellissimo (su Pc) Superbike World Championship per la nostra amata Psx, possiamo riporre le speranze sulla casa francese, ultimamente molto aggressiva in fatto di acquisizioni e lanciata a spron battuto a diventare la "EA Europea". Similmente alla concorrente americana anche Infogrames ha acquistato svariate licenze per utilizzare ben trenta diversi modelli delle più famose case motociclistiche, spaziando dai modelli sportivi, alle Superbike includendo persino le cruiser. I circuiti su cui gareggiare saranno invece creati ex-novo, prendendo come spunto le località più suggestive del mondo come Bali, Utah e Hong Kong, per un totale di dodici percorsi. La notizia più interessante riguarda però la tecnica utilizzata per garantire la migliore qualità grafica al prodotto, che consiste nel caricare in tempo reale il paesaggio in alta risoluzione mantenendo nei due mega di memoria Ram le texture necessarie a ricoprire i poligoni presenti su schermo. Tutto ciò, secondo i programmatori, porterà sui nostri televisori una qualità grafica mai vista prima. Staremo a vedere, anche perché la data di uscita è fissata per la primavera del 2000.

TEST DRIVE CYCLES

JOYPAD RUMBLE 3D
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo, led indicazione, motorizzato per le vibrazioni.

JOYPAD STD
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo.

JOYPAD NEW 3D
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo, led indicazioni, motorizzato per le vibrazione, dimpostazione anatomica, vari colori disponibili.

JOYPAD INFRAROSSI
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo, confezione con 2 Joypad.

Divertimento senza limiti!

Cavi di collegamento

CABLE EXTENSION
cavo prolunga controller.

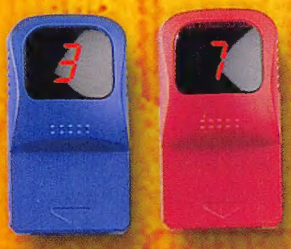
CABLE LINK CABLE
Cavo per unire due console.

CABLE SCART
Cavo per il collegamento a porta scart.

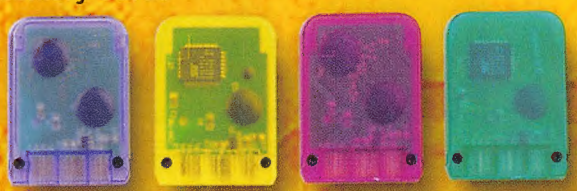
CABLE SCART + AV
Cavo per il collegamento a porta scart con uscita sonora e video.

STERRING WHEEL MULTI-FORMAT WITH RUMBLE
Volante multi piattaforma, PSX/N64/ Sega Saturn, 8 pulsanti di fuoco, Personalizzazioni di guida, Pedaliera con acceleratore e freno.

BACKSTROING LIGHT GUN
Pistola con effetto rinculo, pedale per ricarica.



Memory Cards



MEMORY CARD 8MB 120 blocchi
MEMORY CARD 24MB 360 blocchi
MEMORY CARD 72MB 1024 blocchi
disponibili vari colori, controllo digitale.

MEMORY CARD 1MB 15 blocchi, disponibile vari colori.

Hidea Entertainment

I NOSTRI PRODOTTI LI TROVI PRESSO:

HIDEA INFORMATICA
c/o Centro Commerciale Auchan
Mestre (Ve) · tel. 041.970220

HIDEA INFORMATICA
c/o Centro Commerciale Città Mercato
Bussolengo (Vr) · tel. 45.6767084

MICHIELI SRL
c/o Centro Commerciale Friuli
Tavagnacco (Ud) · tel. 0432.572884

ZAMI SRL
V.le ungheria 60 Udine · tel. 0432.508835

VIDUSSI SPA
Piazza Pico 14
Cividale del Friuli (Ud) · tel. 0432.730051

HARD STORE
Via Cascata 4
Salorno (Bz) · tel. 0471.884826

MEDIAMARKET SRL
Via dei Mille 34 · Rimini · tel. 0541.577778

LOTTO ANNA
Via Roma 31
Canale Cuneo · tel. 0173.979629

SYSTEM 2000 SRL
Via 25 Aprile 68
37054 · Nogara (Vr) · tel. 0442.510533

TUTTOVIDEO
Via Gramsci 43
Carbonia (Ca) · tel. 0781.63633

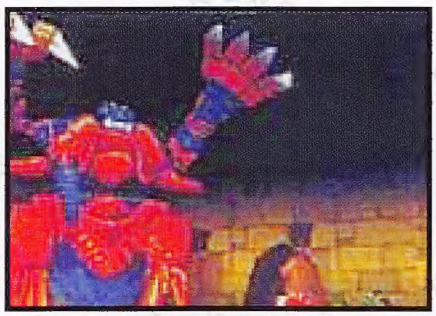
4 michieli

Udine · Viale Palmanova, 217
tel. 0432/-528111
fax. 0432/522808
e-mail: hideaent@tin.it

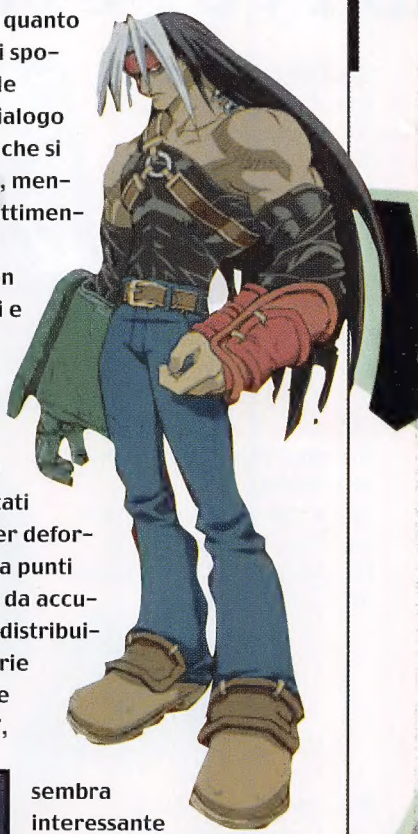
Cercasi agenti-rivenditori
per zone libere
Info Line 0432.528111 r.a.

WILD ARMS 2ND IGNITION

Facendo rapidamente due conti questa rivista uscirà i primi di ottobre, quindi se non vi sarete rincitrulliti completamente a causa dell'eclissi dovreste essere dietro a giocare a quel capolavorone di Final Fantasy 8, disponibile ormai da un mese in versione Ntsc.
In Giappone invece, i vostri compari di console con gli occhi a mandorla avranno testato a dovere l'ultimo Rpg di Sony, sviluppato proprio per dimostrare che non esiste solo Square nel mondo dei giochi di ruolo. La casa giapponese parte da un incoraggiante risultato conseguito dal primo Wild Arms, che ha venduto ben 550.000 copie in Giappone e che quindi può contare su uno zoccolo duro di fan di tutto rispetto. A dire la verità non è che le avventure dei tre personaggi del primo episodio mi avessero esaltato più di tanto, a causa di una storia non troppo appassionante e di una realizzazione grafica imbarazzante se paragonata allo splendore di FF7. La cosa migliore del tutto consisteva nella splendida introduzione animata, realizzata da Production I.G., manici della matita responsabili del bellissimo lungometraggio animato Ghost In The Shell che ritroviamo anche in questo seguito.



Il gioco prende il via nelle stesse terre del capostipite anche se in un'epoca differente e i tre personaggi che potete scegliere all'inizio dell'avventura godono di storie differenti e distinte, garantendo così una certa rigiocabilità dell'avventura. La grafica rimane bidimensionale per quanto riguarda gli spostamenti e le sezioni di dialogo nei villaggi che si visiteranno, mentre i combattimenti saranno mostrati con personaggi e nemici poligonali altamente dettagliati e non più rappresentati in stile super deformed. Oltre a punti esperienza da accumulare e ridistribuire tra le varie caratteristiche del personaggio e ad un sistema di limit simile a FF7, sembra interessante la presenza del Search System, che permetterà di cercare luoghi segreti non presenti sulla mappa. Per ora è tutto, controllate le riviste nostre cugine per la recensione imminente.



Passate le velleità motoristiche ecco che per la primavera del 2000 avremo la possibilità di vedere la trasposizione elettronica del famosissimo cartone animato che da il titolo al box. Come? Le foto sono piccolo e non avete capito qual è il cartone in oggetto? Ma su ragazzi, sono i Puffi! Se vi siete ripresi potete continuare a leggere per sapere che tale gioco sarà diviso in due sezioni ben distinte, una composta da sette semplici livelli a scorrimento in grado di accalappiare l'interesse dei più piccini, mentre la seconda sezione del gioco, caratterizzata da una struttura più complessa e simile agli action/adventure degli

THE SMURFS

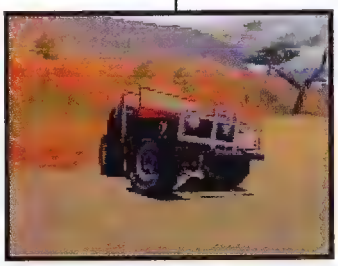
ultimi tempi dovrebbe essere in grado di accontentare anche utenti più smaliziati e cresciuti. Ora non so se tale prodotto riuscirà ad essere acquistato anche da chi vive a pane e Resident Evil, però sono molto curioso di vedere cosa uscirà fuori da una licenza così particolare.

NON E' EHRGEIZ 2 !

Giungono nuove notizie riguardanti quello che sarà, molto probabilmente, il primo picchiaduro a debuttare sulla nuova console a 128 bit di Sony. Il gioco non ha ancora un nome definitivo (un po' come la console stessa), ma fonti interne a Dream Factory hanno smentito con fermezza che questo prodotto sia legato al loro ultimo gioco per Psx, cioè Ehrgeiz. Il prossimo picchiaduro per PS2 si baserà su una nuova storia con nuovi personaggi, così da poter inserire senza problemi tutte le idee rivoluzionarie deputate a sconvolgere il videogiocatore. Come antipasto posso dirvi che si potrà giocare in quattro contemporaneamente, muoversi lungo un'area di gioco interattiva (casse da distruggere, armi da raccogliere, fondali animati) e vastissima controllando personaggi realizzati in Computer Grafica 3D. A parte l'aspetto estetico del prodotto, che potrà essere giudicato obiettivamente solo dopo aver visto qualcosa in movimento, sono rimasto molto stupito quando ho letto cosa intendessero i programmatori per aree di gioco multilivello. Si tratta in pratica di enormi stage di gioco, in cui gli scontri potranno iniziare all'interno di un locale, spostarsi al piano superiore, salire fino al tetto e concludersi con la zuffa finale nel prato che circonda l'edificio! Le premesse ci sono tutte, il team di sviluppo ha già dimostrato le sue capacità con Tobal 1 & 2 e Ehrgeiz, quindi non rimane che aspettare fiduciosi la fine dell'anno.

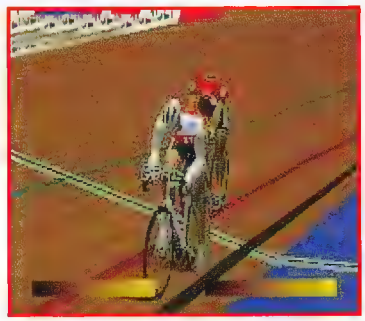
OFF THE ROAD

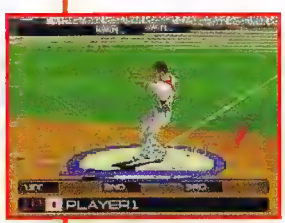
"I maghi del codice", vale a dire i ragazzi della Codemasters hanno svelato il nuovo gioco su cui stanno lavorando da ormai diversi mesi e che intendono rilasciare entro la fine dell'anno sia in versione Playstation che Pc. Come lascia intendere il titolo si tratta di un gioco di guida in cui i fuori strada la faranno da padrone, ma diversamente dai prodotti concorrenti, soprattutto il mediocre Test Drive Offraod 1 e 2 di Accolade, qui non dovremo gareggiare percorrendo anguste stradine circondate da dossi invalicabili, ma avremo a disposizione grandi superfici brulle su cui esibirci in sorpassi in controsterzo e staccate al limite facendo sempre attenzione alle buche, ai salti e ai dossi che infestano la pista. Grazie alla costruzione di piste così vaste è stato possibile inserire modalità di gioco alternative e divertenti, come il Jamboree Mode in cui dovrete percorrere la pista nel minor tempo possibile trovando la strada giusta evitando i cancelli e i posti di blocco che appariranno in maniera casuale sul circuito e che potrete evitare proprio sfruttando il manto stradale nella sua interezza, e persino un po' di più del dovuto. Le foto che vedete sono tratte dalla versione Pc, aggiornamenti per la nostra console a breve.



INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

Tempo di mondiali d'atletica a Siviglia mentre scrivo, dove predico che il grande Michael Johnson sbriciolerà il record dei 400m piani vista la facilità con cui sta correndo i turni di qualificazione (43'95 passeggiando per gli ultimi 80 metri, quell'uomo è un mostro!). Capita quindi a fagiolo la notizia del nuovo episodio di questo appassionante gioco sportivo, uno dei migliori se giocato in compagnia di amici smanettoni. Come penso saprete il capostipite per Playstation deriva dal glorioso gioco da bar che tanto furoreggiò nei primi anni ottanta in tutte le sale giochi del mondo e ora utilizzabile grazie agli emulatori disponibili per Pc. La versione per la nostra amata console a 32 bit si impose grazie alla buona grafica, al discreto numero di discipline e ad una giocabilità immediata ma irresistibile, dove bisognava solamente premere il più velocemente possibile i due tasti del pad deputati alla corsa per vedere sfrecciare il nostro emulo digitale sullo schermo e ripercorrere così le gesta di Carl Lewis e soci. In questa nuova versione abbiamo una grafica al passo con i tempi, una rinnovata e migliore gestione del multitap e dodici discipline da affrontare, tra cui 100m piani, lancio del peso, canottaggio, salto in lungo, ciclismo, nuoto, giavellotto, mezzofondo, tuffi dal trampolino, salto con l'asta, corpo libero e lancio del martello. La data di uscita è prevista per la fine di novembre in Giappone, io attendo con impazienza la copia redazionale per iniziare a sudare come un porcello.





IN BREVE

Hey boy, hey girl...

Mamma mia come pompa questa canzone. Il bello è tutto ciò non c'entra molto con quanto ho da dirvi, ma sapete com'è... A dire la verità un minimo di coerenza esiste in quello che ho scritto, visto che le foto che vedete qui in giro appartengono ad un gioco intitolato Mag 3, sviluppato dalla Crave e intenzionato a infastidire Wipeout 3 (che si scrive Wip3out) e Star War Episode 1: Racer. Vista la colonna sonora del pompatissimo Wipeout 2097 ecco spiegato il titoletto incriminato, anche perché non cascherebbe a fagiolo questa musica per un bel gioco di corse futuristico?

Cesano Boscone, 1 settembre 1999

Da : Ufficio Marketing
A : Ufficio Pubblicità

Oggetto: Comunicazione Importante.

Vogliate, cortesemente, progettare una pagina pubblicitaria per comunicare al pubblico e a tutti i rivenditori che la nostra organizzazione ha cambiato sede e precisamente in Via Raffaello Sanzio n. 5 - 20090 - Cesano Boscone in provincia di Milano, Tel. 02/486110.1.

La comunicazione deve essere decisamente creativa come è nel vostro ormai consolidato stile. Inoltre, bisogna specificare che i nostri nuovi uffici sono raggiungibili con tre diverse alternative:

- uscita Baggio dalla Tangenziale Ovest;
- uscita Cesano Boscone da Via Lorenteggio;
- uscita Cesano Boscone da Viale Zurigo.

Nel progettare la forma creativa e pubblicitaria informate i rivenditori che presso la nostra nuova sede hanno a disposizione oltre 700 mq con un Cash and Carry fornitissimo di videogiochi europei, giapponesi e americani per tutte le piattaforme, oltre ad un' infinità di accessori e gadgets.

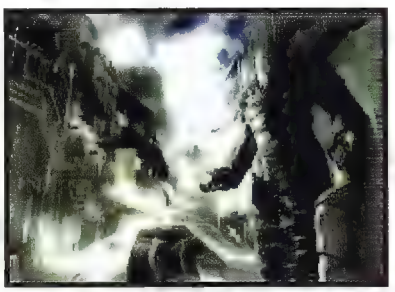
Sicuri che farete del vostro meglio, l'occasione è data per salutarvi affettuosamente.

Direzione Marketing

GLOBAL GAME ITALY s.r.l.
Via Savona, 43
Tel. 02/48950128 - 48950397
Fax 02/47719201
E-Mail qvgal @tin.it
20144 MILANO

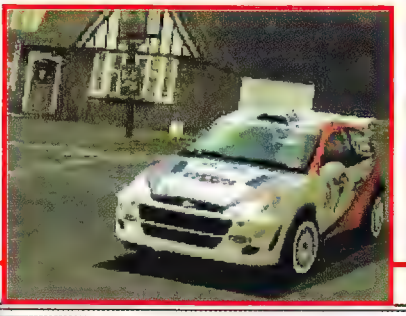
RESIDENT EVIL 3: LAST ESCAPE

Ormai dovreste sapere vita, morte e miracoli riguardo questo gioco, ma visto che di notizie fresche è sempre pieno il mondo, eccomi qui ad aggiungere importanti puntualizzazioni sulle novità apportate al terzo episodio della terrificante saga di Capcom. Prima di tutto partiamo con la data di uscita sul territorio giapponese di Biohazard 3, fissata per il 22 settembre, mentre le versioni occidentali dovrebbero seguire a circa uno/due mesi di distanza. Come prima aggiunta abbiamo la possibilità di incontrare nemici muniti di armi a lunga gittata, come i boss che troveremo nel corso dell'avventura, equipaggiati di lanciamissili e armi da fuoco altamente offensive, che hanno quindi richiesto l'introduzione di una nuova mossa che permetterà a Jill di evitare più facilmente i loro attacchi. Anche l'arsenale ha subito modifiche e ora potremo sollazzarci a far esplodere le testoline di quei cari zombie con un potente M-16 e con pistole caricabili con proiettili esplosivi, infiammabili e ghiacciati, che introdurranno una certa dose strategica visto che ogni proiettile è efficace contro una particolare classe di nemici, similmente a quanto visto ai tempi dell'acido con i licker in RE2. Anche qui potrete controllare un secondo personaggio, tale Carlos, impegnato nel trovare l'antidoto in grado di salvare Jill dal G-Virus di cui rimarrà infettata nel corso della missine. Ma le novità più succulente, quelle che dovrebbero favorire la rigiocabilità del titolo, vanno cercate nel Dual Event System, un sistema che porrà il giocatore in presenza di bivi che influenzeranno il proseguo della storia e il Random Set System, che rimescolerà a ogni partita la posizione di oggetti e mostri garantendo una suspance sempre altissima. Secondo me siamo di fronte all'ennesimo giocone, ormai un po' inflazionato, ma sicuramente vincente, che contribuirà ad innalzare il valore qualitativo della ludoteca di tutti i possessori Playstation.



COLIN MCRAE RALLY 2

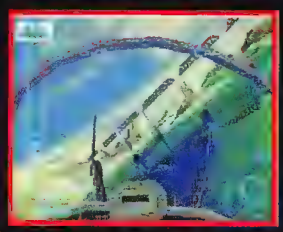
Abbiamo parlato di Test drive Rally, abbiamo citato Gran Turismo 2 e V-Rally 2, non rimane altro che mostrarvi le prime immagini del seguito di uno dei migliori giochi di guida mai programmati. Le informazioni al riguardo sono ancora abbastanza fumose e visto che l'uscita è prevista per l'anno 2000 non stupisce che attualmente l'enfasi sia incentrata sulle migliorie grafiche presenti in questo sequel, che godrà di riflessioni in tempo reale del panorama sulla carrozzeria, automobili maniacalmente definite e paesaggi totalmente poligonali. Tutto ciò è molto bello, speriamo solo che lo stile di gioco sia rimasto lo stesso, con la struttura a tappe come nel vero Campionato di Rally che tanto mi aveva esaltato in Colin 1. Vi avverto, le foto sono della versione Pc, quindi non iniziate a sbavare che mi rovinate la rivista. 17 'azie.



IN BREVE

Vola lassù che non c'è posto quaggiù...

Si vede che le vacanze fanno bene alla salute, specialmente se si hanno da smaltire ancora diversi litri di alcolici. Le news non aspettano mica le mie necessità biologiche, quindi eccomi qui a citarvi veloce veloce JetX, un incrocio tra Ace Combat e Wipeout in cui dovrete pilotare mezzi futuristici correndo e lottando nei cieli blu dipinti di blu. Sviluppato da Curly Monsters per conto di Infogrames il gioco è previsto per la primavera del 2000. Aggiornamenti a breve, restate sintonizzati.

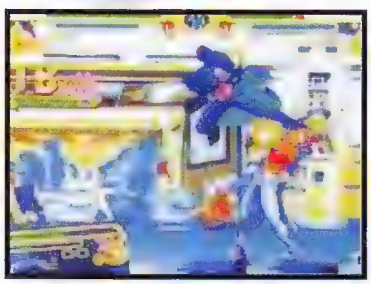


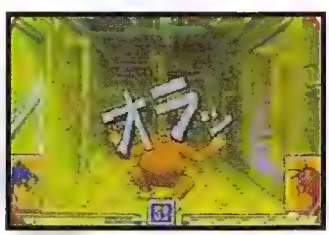
Lord of bastard is back...

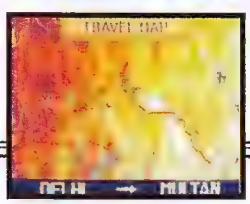
Niente immagini, notizie rasenti a zero, ma la notizia è veramente succulenta per passare sotto silenzio.
GT Interactive ha confermato che è in via di sviluppo da parte di N-Space un nuovo episodio avente come protagonista quel gran pezzente di Duke, intitolato Duke Nukem Time to Kill 2: Planet of the Babes. Il titolo è già tutto un programma, a presto per foto e aggiornamenti.

JOJO'S VENTURE

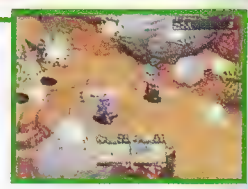
Quando leggerete queste pagine mancherà poco all'uscita del nuovo picchiaduro bidimensionale di Capcom avente come protagonisti non i soliti Ryu, Ken e bambocci vari, ma ben altri lottatori: i personaggi di uno dei migliori manga presenti sul mercato italiano, Le Bizzarre Avventure di JoJo. Non è la prima volta che vi parlo di questo picchiaduro, ma visto che ci sono nuove informazioni al suo riguardo eccomi qui pronto a renderle pubbliche. Per prima cosa vediamo di snocciolare la lista dei nuovi personaggi che saranno disponibili sin dall'inizio: Dio, Dio d'ombra, il giovane Joseph, Mariah, Hol Horse, J.P. Polnareff e Vanilla Ice. Per aumentare la longevità del prodotto i geniacci di Capcom hanno inserito una moltitudine di sotto giochi e mini avventure, accessibili tramite il Super Story Mode grazie al quale visiterete diverse parti della mappa di gioco incontrando di volta in volta personaggi segreti e sbloccando modalità nascoste. Fino ad ora sono stati svelati quattro sotto giochi, e precisamente Deathmatch Playing Cards (gioco di carte), VS Strength (uno contro uno di stampo arcade), VS Sun (Sparatutto in prima persona) e VS Lover (sparatutto a scorrimento laterale).







I personaggi sono molto carismatici, l'azione si presume frenetica, speriamo solo che i coders della Captive Comunications riescano a ripetere il miracolo di programmazione di Street Fighter Zero 3. Uscita prevista: 14 ottobre.

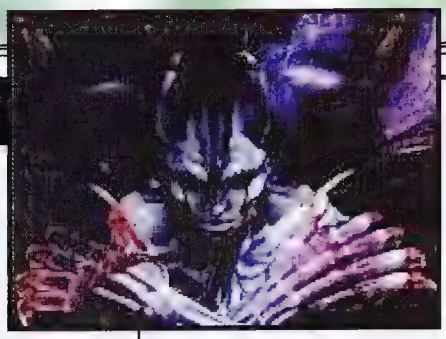


Mese ricco per gli appassionati di giochi di ruolo, specie viste le premesse dei titoli in via di sviluppo. Anche Capcom sembra poter dire la sua nell'affollato panorama ludico per Playstation, puntando al miglioramento e all'update di un gioco di grande successo tra gli appassionati come Breath of Fire 3, divertente passatempo sicuramente migliore del concorrente Wild Arms sia dal punto di vista tecnico che come trama.
In questo nuovo capitolo prenderemo il controllo di due personaggi di sesso opposto, e precisamente una principessa di nome Lina, regnante delle terre di Armala che parte alla ricerca della sorella dispersa durante i combattimenti nelle prime linee tra le due fazioni rivali che si contendono la conquista del territorio libero del pianeta, e un giovane avventuriero di nome Lear, che salverà la principessa da un'imboscata e con la quale inizierà un lungo viaggio per cercare di scoprire l'origine di tutte queste battaglie. Il nostro eroe potrà contare nuovamente sull'abilità del Dragone, che gli consentirà di vedere cose non percepibili dagli altri esseri umani, mentre è stato rivoluzionato il sistema di combattimento che gode ora di un nuovo Combo Meter in grado di effettuare attacchi diversi a seconda della combinazione di tasti premuti.

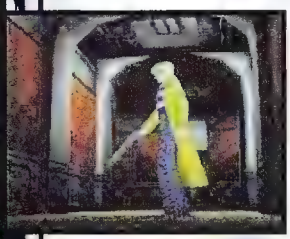
BREATH OF FIRE IV

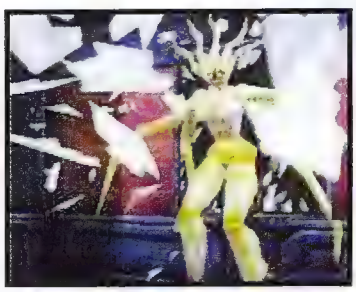
La grafica invece non ha subito grossi stravolgimenti, e a parte offrire uno stile più pulito e maggiormente adulto, ha mantenuto il classico binomio tra fondali poligonali e personaggi in bitmap. Uscita prevista entro Natale sul territorio giapponese mentre non si sa ancora nulla dell'eventuale (e auspicabile) conversione occidentale.

DEVIL MAN



Esaltante nevvero? Quando ho visto le foto su di un sito internet mi sono catapultato a cercare informazioni dettagliate sul gioco avente come protagonista questo incredibile personaggio dei fumetti, creato dalla mano magica di Go Nagai e pubblicato anni addietro dalla defunta Granata Press. Il manga racconta di un diavolo mandato sulla terra per eliminare l'umanità che rimane però conquistato dal genere umano e che decide quindi di schierarsi con questa razza e tradire quindi i suoi principi di mostro. Il vero punto di forza del fumetto risiede, oltre che in una trama complessa e adulta, nel tratto "malato" di nagai, che in alcune occasioni può rivelarsi grezzo e impreciso, ma che sembra fatto apposta per descrivere alla perfezione le atmosfere cupe e maledette del manga. Il fatto che si stia cercando di trarne un videogioco per la nostra Playstation è quindi un fatto assai positivo anche se il nome della software house impegnata nella trasposizione videoludica non promette nulla di buono. Bandai è il suo nome, e le brutture di cui è artefice dovrebbero essere conosciute ormai da chiunque.

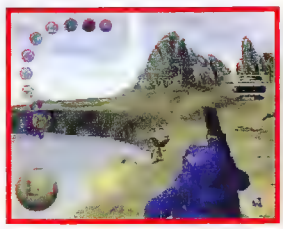




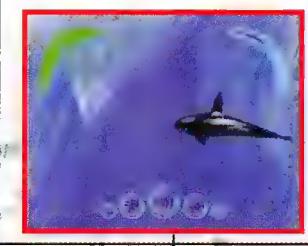
Non cospargiamoci il capo di cenere prima del dovuto però, e vediamo di pensare positivo, concentrandoci sulle caratteristiche del gioco. Questo è diviso in due sezioni distinte, con una prima parte in cui sotto forma di uomo dovrete conquistare il manufatto del diavolo e utilizzarlo per completare la vostra trasformazione in essere ultraterreno, evitando le creature maligne che cercheranno di ostacolarvi; nella seconda parte invece combatterete contro questi demoni potendovi trasformare in DevilMan così da difendere il genere umano dall'invasione demoniaca. Come potete vedere dalle foto (un po' piccole lo so) il gioco è realizzato in grafica poligonale e fondali renderizzati, con molta enfasi posta verso i combattimenti contro creature di notevoli dimensioni. Speriamo che per il mese di novembre Bandai riesca a proporci un prodotto quantomeno giocabile e divertente, migliorando la brutta fama conquistata a suon di insuccessi nel mondo videoludico.

PS2 ON THE BEACH

I possessoti di un collegamento a internet non penso abbiano mancato di scaricare da internet i filmati di due giochi per Dreamcast che probabilmente faranno morire un po' di invidia molti possessori di Playstation. Uno di questi è Ecco the Dolphin, che seppur mostrato in forma altamente embrionale, ha lasciato di stucco per la qualità fotorealistica del cetaceo e l'incredibile bellezza dell'ambientazione acquatica. Tutto ciò non è piaciuto troppo ai boss Sony, che hanno deciso di rendere pan per focaccia commissionando alla software house giapponese AndNow lo sviluppo di Virtual Ocean, un incrocio tra un Rpg e un action adventure in cui potrete prendere i comandi di diversi mammiferi acquatici come delfini, balene e orche con i quali combattere contro i predatori che vi attaccheranno, salvare pesci amici in difficoltà e risolvere svariate sotto missioni. I comandi di gioco però verranno impartiti utilizzando suoni, musiche e magie che guideranno gli esseri in nostro controllo verso i vari obiettivi da completare, e la presenza di una modalità multiplayer molto ampia sembra voler garantire una fedele ricostruzione di fondali marini abitati da miriadi di creature viventi.

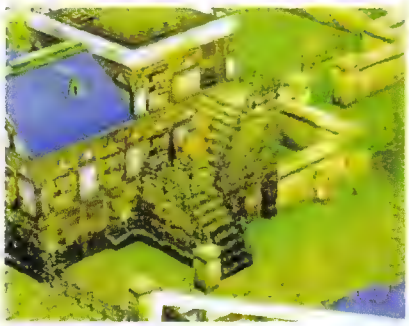


Il secondo gioco in corso di lavorazione da parte sempre di AndNow è intitolato Nooks and Crannies, e consiste in un gioco di crescita, sviluppo e combattimento avente come protagonisti creature create dal giocatore assemblando svariati filamenti di DNA alieni. Si passerà quindi dalla fase di formazione del mostriciattolo al suo accudimento in classico stile Monster Rancher, per poi lanciarlo sul campo di battaglia e guidarlo in scontri in tempo reale contro le truppe controllate dal computer o contro legioni di mostri create da un altro possessore del gioco.

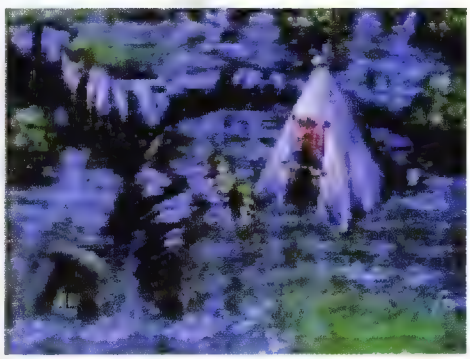


DRAGON QUEST VII: WARRIORS OF EDEN

Finalmente un po' di immagini in grado di rendere giustizia a quello che si propone come degno rivale al pluricitato FF8 di Square. Non siamo di fronte alla magnificenza grafica e all'opulenza delle sequenze in Computer Grafica del titolo avente come protagonista Squall, ma Enix ha già dimostrato come sfruttare a dovere il prezioso character design di Akira "Dragonball" Toriyama sfornando giochi di ruolo di indubbio valore e assai apprezzati in patria. In questo settimo capitolo comanderemo un team di tre personaggi impegnati a riportare alla normalità il pianeta su cui vivono utilizzando dei teletrasporti in grado di farli viaggiare indietro nel tempo e scoprire cosa ha portato sull'orlo della distruzione il loro pianeta natale. La grafica è totalmente in bitmap anche se ricca di animazioni sia per i protagonisti che per i mostri, i quali sfoggeranno interessanti tecniche di difesa adattandosi in tempo reale all'andamento della battaglia e che potranno anche essere forzati a diventare nostri compagni di viaggio utilizzando un completo sistema di negoziazione.



Diversamente dalla moda imperante il gioco non presenterà alcun sotto gioco per Pocketstation e non sono previste nemmeno sequenze computerizzate, poiché lo svolgimento della trama sarà affidato unicamente alla dettagliata grafica bidimensionale che caratterizza il gioco. Non è stata fissata alcuna data precisa per l'uscita giapponese del prodotto, anche se il periodo più probabile sembra essere quello natalizio, sempre che Enix riesca a finirlo in tempo.



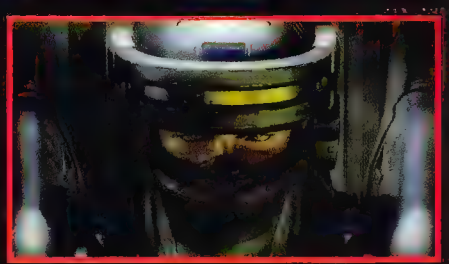
IN BREVE

One Nation, One MP3 Station...

Se siete lettori fedeli della rivista vi dovreste ricordare della periferica in via di sviluppo da parte di Ultimate Videogame Accessories in grado di riprodurre Cd-Rom contenenti non le classiche tracce audio ma i più moderni e meno capienti file in formato Mp3. Per quanti di voi che non siano al corrente di questo rivoluzionario algoritmo di compressione audio, dico brevemente che si tratta di un nuovo formato grazie al quale è possibile convertire normalissime tracce audio estratte da Cd musicali in file informatici assai meno esosi in termini di spazio occupato su Cd e con una perdita di qualità assolutamente accettabile, specie considerati gli apparecchi Hi-Fi posseduti dai normali appassionati di musica. Questo si traduce nella possibilità di inserire anche un centinaio di canzoni su un singolo Cd, mentre tutti sanno che normalmente un Cd audio contenente dodici, tredici canzoni da cinque minuti di durata media l'una è già bello che pieno. Tantissima musica in poco spazio quindi, resa possibile ora anche per gli utenti Psx grazie all'aggeggio che vedete in foto che si connette alla porta seriale e che è in grado di funzionare anche come Action Replay, risultando un concentrato di tecnologia del quale però non è stato ancora rivelato il prezzo (che si pensa comunque assai competitivo).

Stai maaaaleeeee...

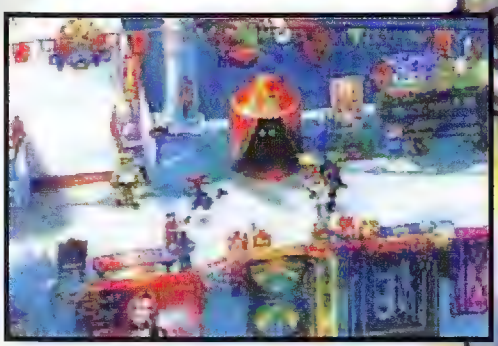
Dimenticatevi tutto quanto avete visto finora, aprite la mente, iniziate a prepararvi perché l'estate del 2001 non è poi così lontana. Secondo

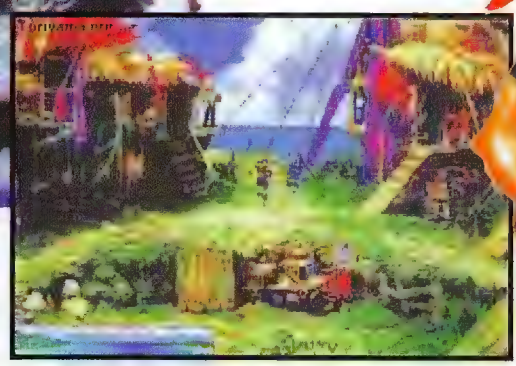


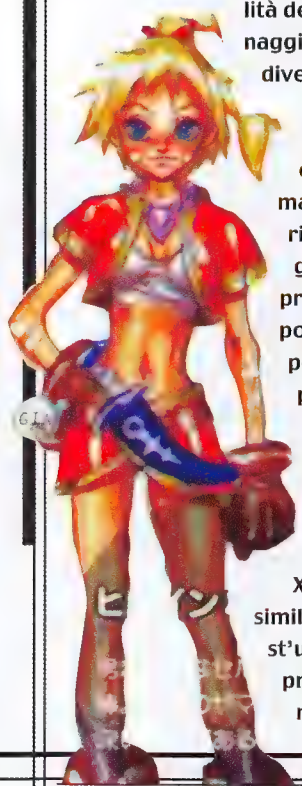
Kubrick in quell'anno l'uomo avrebbe viaggiato verso Marte. Il grande Stanley ha forse esagerato con le previsioni, ma state pur certi che quell'anno sarà ugualmente ricordato per un evento incredibile: l'uscita nei cinema del film di Final Fantasy. Ve ne ho già parlato in precedenti occasioni, ma le ultime immagini che circolano sulla rete hanno dello stupefacente. Qui dovreste trovarne un paio, che se non eccessivamente rimpicciolite dai prodi grafici vi permetteranno di ammirare la perfezione della pelle sintetica creata dai maghi del computer della Square. Io non dico altro, gustatevi le foto e attendete con fiducia.

CHRONO CROSS

Si susseguono a ritmo incalzante le notizie sul seguito di Chrono Trigger divulgate da Square, che ha intenzione di far uscire il gioco entro la fine dell'anno e sfruttare così l'onda lunga del successo di Final Fantasy 8. In questo classico Rpg voi impersonerete il ruolo del giovane ed eroico Serge e della sua amica Kid, impegnati a sconfiggere il malvagio Yamaneca, un essere metà uomo e metà felino, che sta mettendo a ferro e fuoco il loro paese natio. La peculiarità del gioco consiste nella possibilità dei due personaggi di viaggiare in diversi mondi paralleli dai quali ricavare oggetti e informazioni necessarie per sconfiggere la malvagia entità. La grafica si presenta in uno sfavillante treddì poligonale sia per quanto riguarda i personaggi che per l'ambiente sfruttando un miglioramento del motore grafico alla base di Xenogears, e similmente a quest'ultimo il gioco presenta un sistema di combattimento basato su attacchi di tre diversa entità: bassi, medi e alti, legati a loro volta ad un valore di stamina che influenza il rendimento delle magie e degli attacchi speciali.

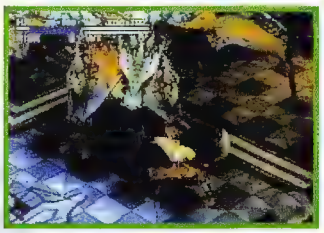




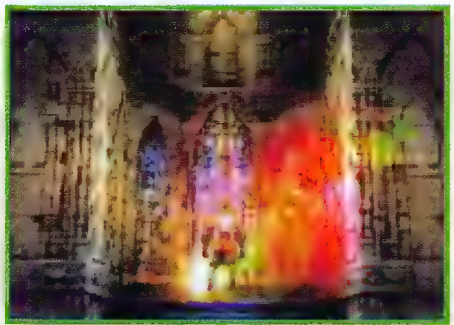


Square toppa raramente e vista la fama del predecessore ci sono tutti i crismi per un signor gioco.

VAGRANT STORY

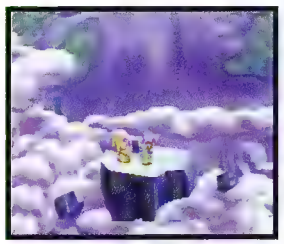


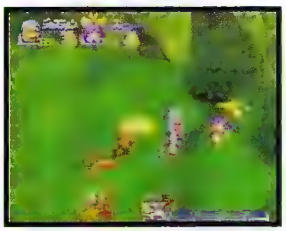
Non si può certo dire che Square rimanga con le mani in mano. Forse impressionata dai risultati ottenuti da Konami nel campo della avventure con Metal Gear Solid (inchino), i boss della regina degli Rpg anno pensato bene di mettere in cantiere un degno rivale al titolone di Hideo Kojima, e il risultato finale di tanti studi e progettazioni minuziose sembra promettere faville. Benché il gioco sia completo solo al 15% si intravede già l'incredibile fattura della grafica poligonale e delle texture in alta definizione, il sistema di gioco appare sin d'ora convincente, mixando la visuale e la gestione delle telecamere di Metal Gear Solid con un sistema di combattimenti simili a Parasite Eve, il tutto tenuto insieme da una trama complessa e avvincente come Square sa imbastire. Il gioco prende il via in Europa e noi impersoneremo Ashley Riot, un agente specializzato in tecniche anti terrorismo impegnato nel portare in salvo i sopravvissuti all'attacco di un gruppo di guerriglieri tenuti in ostaggio nella villa del Duca Bardorba. Il personaggio principale sarà caratterizzato da valori di stamina, resistenza e prontezza su ben sei parti del corpo e i colpi ricevuti influenzeranno in maniera diversa il comportamento del personaggio a seconda della zona colpita. Anche le armi godono di particolari caratteristiche, potendo essere combinate tra loro in svariati modi per ottenere mezzi sempre più potenti che cambieranno forma e caratteristiche in base all'esperienza accumulata durante le battaglie. A capo del progetto abbiamo Yasumi Matsuno e Akihiko Yoshida, i creatori di Final Fantasy Tactics e Ogre Battle, che contano di terminare il gioco entro la fine dell'anno. Fossi in voi terrei bene a mente questo titolo, assolutamente promettente.



GRANDIA

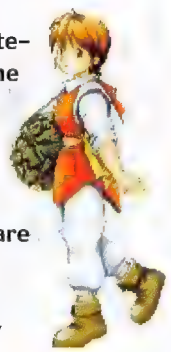
Vista la presenza di nuove foto e il fiorire di prime impressioni sulla conversione di questo famoso Rpg uscito su Saturn nel lontano 1997 mi è sembrata cosa buona e giusta aggiornare anche la folta audience italiota sulle sorti dell'unico prodotto non Square in grado di rivaleggiare, a suo tempo, con il mastodontico Final Fantasy 7, e motivo di vanto per tutti i possessori della defunta console a 32 bit di Sega. Purttroppo il tempo passa inesorabile e i videogiochi non ne sembrano immuni, anzi. I primi giudizi emessi oltreoceano sulla versione praticamente completa per Playstation denunciano una incompetenza di base nella conversione, visto che Game Arts invece di sfruttare le peculiarità del gioiellino Sony si è limitata a trasportare il codice Saturn apportando le modifiche minime e indispensabili per farlo girare dignitosamente sulla controparte, svilendo così il prodotto finale incappando in lacune tecniche come mancanza di frame rate, spixellizzazione e poligoni "ballerini" inaccettabili alla fine del 99. Il gioco però si candida ugualmente come assoluto fuoriclasse, e questo grazie all'incredibile caratterizzazione dei personaggi che controlleremo e incontreremo durante l'avventura, talmente carismatici da rivaleggiare tranquillamente con i vari Sephirot, Barret e Red XIII. L'uscita del gioco è prevista per la fine di settembre, speriamo che questa sia la volta buona.





MONSTER RANCHER 2

Se il vostro sogno è sempre stato quello di ritirarvi in qualche sperduta tenuta nella pampa argentina, allevando cavalli, tori e animali vari, allora potreste amare alla follia il nuovo "simulatore di allevatore" della Tecmo. La piccola particolarità del gioco in questione consiste nel fatto che avrete a che fare non con docili mammiferi più o meno conosciuti, ma con temibili mostri che dovrete creare, nutrire e addestrare. La creazione avverrà utilizzando un normalissimo Cd musicale dal quale il programma ricaverà le informazioni necessarie a generare mostri sempre diversi e con caratteristiche uniche, a seconda che utilizziate melodie pacate alla Backstreet Boys oppure riff pesanti con Sepultura (la prossima volta che lo scrivi con la 0, ti lego a un sedia e ti faccio ascoltare per diciotto ore di fila Beneath The Remains... NdMA0) e Fear Factory (che capolavoro è Obsolete? NdMA0). In questo seguito potrete utilizzare i mostri ottenuti nel primo episodio, mentre i neofiti avranno a disposizione ben 400 diverse creature con cui sbizzarrirsi, con molte new entry assai cattive e malvagie. Per garantire maggiore interattività tra l'essere virtuale e il videogiocatore sono stati inseriti anche alcuni sotto giochi contenuti in una sezione denominata "Trainers" in cui potrete giocare a domino, ad una gara di palle di neve o ad altre specialità per innalzare i valori di intelligenza, scaltrezza, aggressività del vostro piccolino. In Giappone dovrebbe essere uscito alla fine di settembre, mentre lo sbarco in occidente è previsto per novembre.



ONIMUSHA: THE DEMON WARRIOR

Data la presenza di nuove succulente foto di buone dimensioni non ho potuto fare a meno che dedicare qualche kappa all'ennesima variazione del "Survival Horror Game" per eccellenza, quel Resident Evil che Capcom ha saputo sfruttare con perizia anche nelle divagazioni non prettamente "zombesche" come l'ultimo nato Dino Crisis. Vi ricordo brevemente la storia che vi vede ai comandi di un guerriero ninja dotato di un bracciale magico impegnato ad affrontare le orde di nemici demoniaci che hanno infestato il villaggio in cui vive e a scoprire la causa di tale sconvolgimento. La grafica riprende il motore grafico di RE3 mente il sistema di combattimento prevede l'utilizzo di armi a taglio e quindi è stato aumentato notevolmente il numero di mosse a disposizione del nostro eroe. Per ora mi fermo qui visto che saranno le immagini a parlare per me. Uscita prevista in occidente per il primo trimestre del 2000.

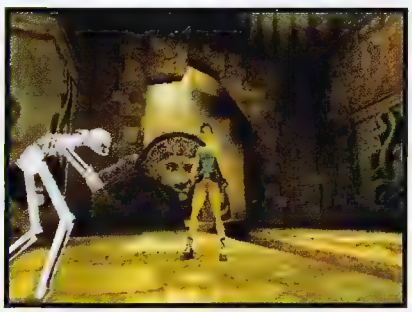
NEWS

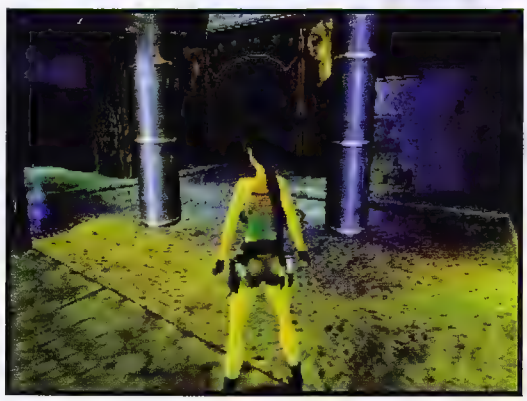
KESSEN

Anche se il gioco è destinato a uscire per la Playstation 2 e quindi non vedrà la luce prima della metà del prossimo anno mi sembra rimarchevole notare come Koei abbia divulgato svariate immagini tratte indistintamente da fasi di gioco e dall'introduzione, sfidando gli utenti a distinguere con chiarezza a quali appartenessero le une e le altre. Effettivamente, anche se il genere di gioco non suscita (almeno nel sottoscritto) eccessiva esaltazione, trattandosi di un simulatore strategico ambientato nel medioevo giapponese nell'era Kassenba, la tanto decantata qualità fotorealistica dei tecnici Sony non sembra un mero specchietto per allodole ma una cosa realizzabile effettivamente sul campo. Se contate che Koei ritiene di implementare ben 200/300 soldati a cavallo contemporaneamente sul terreno di gioco così da riprodurre fedelmente le affascinanti battaglie viste in "Braveheart" e se si conta che su Playstation se ne sarebbero potuti vedere massimo quattro con una qualità grafica nettamente inferiore, allora non possiamo che restare estasiati di fronte alle potenzialità del mostro di Ken Kutaragi.

TOMB RAIDER: LAST REVELATION

Pensavate di esservene liberati? L'archeologa più famosa del mondo, colei che è stata in grado di far uscire il mondo dei videogiochi dalla cerchia degli appassionati sfondando su riviste come Face e moltissimi magazine europei, è pronta a inseguire nuovi tesori e a superare mirabolanti avventure. La sfida di Core Design è sicuramente impegnativa, visto che sono pochissimi i giochi che possono vantare un tal numero di appassionati sempre desiderosi di nuove avventure e nuovi prodotti aventi come protagonista la procace Lara Croft, e a pensarci bene l'unica saga che può vantare tale successo nonostante il passare degli anni è Resident Evil, ormai giunto anch'esso al terzo episodio. Con il passare del tempo, però, il clamore suscitato dall'innovazione del primo Tomb Raider è andato via via scemando, e sia il secondo che il terzo episodio sono stati bersaglio di critiche sia da parte della stampa specializzata che dagli stessi videogiocatori. Per questo motivo i programmatori hanno deciso di ritornare agli inizi della serie, ambientando l'avventura in un paesaggio ben preciso, l'antico Egitto, e calibrando con maggiore cura gli elementi di esplorazione, la struttura dei livelli, le parti d'azione e la complessità dei puzzle. Logicamente anche il comparto tecnico non è stato sottovalutato e oltre a texture più definite e ad un motore grafico ottimizzato, avremo anche un passaggio indolore tra le sequenze animate in computer grafica e il gioco vero e proprio grazie ad una graduale dissolvenza a nero subito dopo la quale partirà la sequenza animata di contorno, eliminando così i tempi morti di caricamento che infastidiscono sempre di più l'utente smaliziato. Sarà rinnovato anche l'inventario, dal quale sarà possibile combinare più di un oggetto per formare nuove armi e manufatti da utilizzare in occasione di particolari trabocchetti. L'introduzione più interessante sembra però la presenza di corde e liane alle quali aggrapparsi per superare baratri (Pitfall anyone?), per abbassare piani sopraelevati o per calarsi in zone sotterranee. Come già detto tutte queste aggiunte non garantiscono più a Core il successo garantito delle precedenti edizioni visto che dopo prodotti come Metal Gear Solid e Syphon Filter il pubblico ha scoperto quanto sia sorpassato lo schema di gioco alla base di Tomb Raider. Non rimane che aspettare la fine di novembre per giudicare la probabile ultima apparizione di Miss Croft sulla console a 32 bit di Sony.





ANIME & Co.

A CURA DI MA

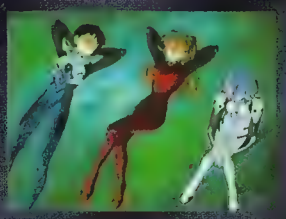
Dopo il periodo di latitanza dovuto all'estate (il numero di settembre è stato finito in luglio) sono riuscito finalmente a tornare a lavorare a questa rubrica... Giusto in tempo per il tredicesimo film di Dragonball e la sesta cassetta di Evangelion. Mirko sarà contento...

NEON GENESIS EVANGELION

– Genesis 0:6
(r) & (c) 1995 GAINAX/Project Eva – TV Tokyo

Con la lentezza esasperante che solo la natura può avere prosegue la pubblicazione dell'opera monumentale dei Gainax. Riuscirò a vederla tutta prima che l'umanità si trasferisca definitivamente tra le stelle? Mentre il destino cercherà di fornire una risposta al quesito che mi sono posto, noi occupiamoci della sesta videocassetta della serie (coraggio, ne mancano solo sette! E poi ci sono i film! Groan...). Per l'occasione compaiono due angeli totalmente differenti in due puntate molto simili. Nella prima uno strano mostro aracniforme attacca Tokyo 3 durante un black out globale, mentre nel secondo appare un

Angelo informe in orbita che sgancia parti del suo corpo per usarle come bombe dalla potenza devastante. In tutte e due le puntate gli angeli vengono bloccati grazie all'intervento congiunto di Rei, Shinji e Asuka, intervento improntato sempre al sacrificio e alla dedizione. In tutti e due gli episodi emerge il rapporto bizzarro tra Shinji e suo padre, il desiderio del figlio di piacere al padre e l'attenzione assoluta de il padre al progetto Eva piuttosto che al figlio. I due episodi sono abbastanza simili tra loro e rappresentano due parti di un unico complesso narrativo, come sembra succedere per ogni videocassetta (e questo sembrerebbe giustificare almeno in parte la limitazione a due soli episodi per nastro... Che comunque continua a



significare uno stillicidio e niente più, per me). Menzione d'onore per l'enciclopedia allegata che come sempre fornisce una marea di dati su fatti e situazioni non immediatamente visibili, benché siano sotto gli occhi di tutti gli spettatori. Che dire? Grande coppia di episodi anche questa volta, ma il ritmo di uscita è davvero insostenibile.

FINAL FANTASY

(c) 1994 SQUARE/NTT PUBLISHING CO. LTD under licence to PIONEER ENTERTAINMENT EUROPE ltd.

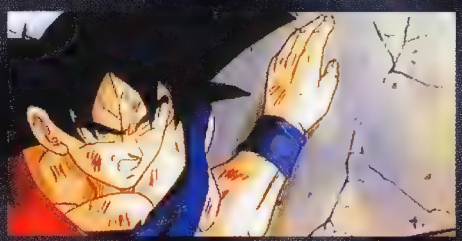
Calcolando che ogni "puntata" della saga dei videogiochi ha potuto contare su ambientazioni, personaggi, trame e "folclore" sempre differenti (eccezion fatta forse per i chocobo), su che cosa potrà mai puntare una miniserie di OAV dedicata al suddetto mondo? Ecco, me lo chiedo anch'io. In questa microserie di quattro episodi sparpagliati per due videocassette seguiamo le gesta di Prizz e Rinari, rispettivamente un avventuriero spaccone munito di una spada gigantesca e una misteriosa ragazza dotata di capacità soprannaturali. La trama sembra un'accozzaglia di episodi più o meno bene assortiti che ricordano molto da vicino le cose che succedono nei videogiochi, come impostazione, e cioè accadono solo per fare scena. Quello che colpisce di più di questo Final Fantasy è senza dubbio la realizzazione grafica: ottime

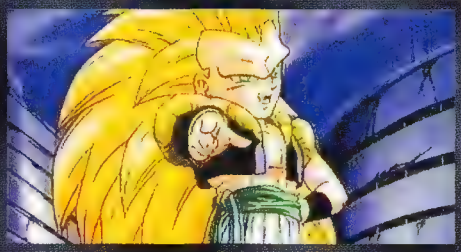
animazioni e tratto molto dettagliato, caratterizzato però da una colorazione che tende ad appiattire tutti gli oggetti eliminando quasi completamente l'utilizzo di luci e ombre. Il risultato è molto bizzarro e ricorda un po' i fumetti di Little Nemo (se mai li avete visti). Senza dubbio una scelta curiosa, efficace e originale. Complessivamente, un lavoro interessante e stimolante, anche se gli avvenimenti non sembrano solleticare molto la fantasia. Aspetto la seconda parte per poter emettere un giudizio definitivo...

DRAGONBALL Z THE MOVIE L'EROE DEL PIANETA CONUTS

(r) & (c) 1995 Bird Studio/Shueisha - Toei Animation

Proseguono le avventure di Goku e famigliola, dopo il lisergico ed esagerato scontro con Buu. Questa volta i fatti hanno quasi del misterioso, visto che sia Goku sia Vegeta tornano in vita senza alcuna ragione.
Comunque sia, la trama non ha mai preoccupato i fan di Dragonball (me compreso), e tanto-





to da una maledizione. A dire il vero questo film non sembra avere molto a che fare con Dragonball Z, se non fosse per lo scontro finale tra la famigliola dei Sayan e il mostrone gigante - parrebbe più una specie di storia di mostri e fantasmi & cose simili.
Per il resto, l'andamento è vagamente soddisfacente grazie soprattutto alla rissona finale in cui Goku si trasforma in Super Sayan 3, ma non è certo al livello del film pr ecedente dove suc-

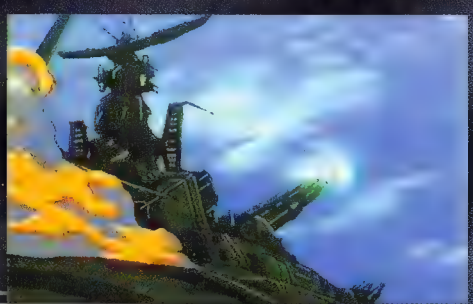
meno le incongruenze nella stessa. Questa volta il cattivo da menare è un fantomatico mostrone che non si capisce se si chiami Hildegard o cosa, una specie di divinità del male di un lontano pianeta portata sulla Terra a causa di un vecchio sacerdote malvagio, Hoy, e del "veicolo" Tapion, un guerriero perseguita-

cedeva di tutto e di più (pure troppo).
Insomma, un onesto festival delle mazzate, ma niente che possa rimanere nella memoria per anni a venire.

FIRE FORCE DNA SIGHTS 999.9

(c) 1998 Leiji Matsumoto/h.m.p./Kodansha

La prima cosa che mi viene in mente è la domanda "perché Matsumoto disegna sempre tutti i personaggi nello stesso modo e perché gli dà sempre lo stesso carattere?". Lascio perdere le possibili spiegazioni psicologiche fornite da conoscenze nel cuore della notte, e mi limiterò a constatare come si possa sempre trovare la donna bionda dai capelli lunghissimi sempre serena e sempre pseudo-onniscente nonché il bambino brutto e nasuto, precipitoso e impulsivo e



ovviamente perno della narrazione. Questo DNA Sights è un "film" (è un film?) che si ricollega al vasto e complesso mondo creato da Matsumoto (l'autore di Galaxy Express 999, la Regina dei Mille Anni, Capitan Harlock e così via) e che francamente risulta quasi incom-

prensibile. La storia è più o meno così: un ragazzino di nome Daiba sopravvive all'impatto di una misteriosa cometa con il nostro pianeta. In seguito al suddetto impatto Daiba parrebbe aver ottenuto dei poteri speciali, poteri che interessano una misteriosa corporazione. Da qui in poi si sovrappongono razze aliene multiple, un gatto parlante e persino Capitan Harlock, in una trama che lascia presagire l'inizio di una serie, benché la cassetta non sia un "primo episodio". Che dire? Osservare la mano di Matsumoto è sempre un piacere, e vedere l'Arcadia che spara alle astronavi nemiche fa tornare in mente tanti bei ricordi, però devo proprio ammettere di essere rimasto un po' di sale dopo aver seguito "la proiezione". Che succederà poi? Perché tutto ciò? Mah. Mi riservo di vedere Queen Emeraldas per tentare di capire qualcosa...

"Si stenda... così...
mmmh... Sì, credo di aver capito:
lei rischia una perdita di conoscenza.
Potrei prescriverle...
Ecco: prenda un **PC ACTION** *al mese,*
le rinfrescherà la memoria"

Non trascurare il tuo PC,
curalo con le medicine giuste.
Le ricette te le dà

PC ACTION

ogni mese in edicola
da Xenia Edizioni

Passa all'azione

D'Avino & Michelatti Smdgrafica@planet.it

Una rubrica che è solo una pedina nell'infinito gioco della vita . . . . . a cura di TMB e Toso

VIPER PRO GRIP SHOCK CONTROLLER - BLAZE

Sono quasi commosso dall'arrivo insperato di questo pad, che finalmente porta una ventata di aria fresca nell'ormai arido panorama dei controller Playstation. Diciamoci la verità, la fantasia in ambito di cloni DualShock è ultimamente latitata e fin troppo spesso abbiamo assistito all'uscita sul mercato di accessori al limite del ridicolo in quanto a funzionamento e affidabilità. Avrete già capito che non è proprio questo il caso del Viper prodotto da Blaze, un piccolo concentrato di originalità, che per una volta abbandona il classico comando digitale a croce e/o tondo (aaaargh!) in favore di un "pad fluttuante" decisamente particolare. Questa apparentemente innovativa soluzione è stata inventata diversi anni fa dalla SNK, che la utilizzò per la prima volta con i joypad del NeoGeo CD, per poi implementarla nel recente NeoGeo Pocket (playferiche è anche cultura videoludica). Questa soluzione si concilia idealmente con i giochi arcade, specialmente con i picchiaduro (categoria regina sulla nera console SNK), dove garantisce una notevole precisione nell'esecuzione delle mosse, specialmente mezze lune e simili. Mal si concilia invece con simulazioni e simili, tipo Ridge Racer Type 4, dove è necessario tenere selezionata una direzione per diversi secondi: in questi casi il pad scivola via in un attimo, ma fortunatamente è possibile usare i due stick analogici in emulazione digitale (ottima trovata). Gli R e gli L un po' troppo piccoli e i quattro tasti non esageratamente sensibili potrebbero essere fonte di disturbo per alcuni, ma si tratta solo di una questione di abitudine. Ottima l'idea di ricoprire il pad con gomma antiscivolo, così anche i bambini dalla sudorazione violenta potranno giocare senza pericolose conseguenze (che qua non possiamo riportare per questioni di buon gusto). Per il resto nulla da segnalare, se non la perfetta implementazione delle vibrazioni DualShock e l'apparente robustezza del tutto.

SHOCK2 INFRARED CONTROLLER

Cominciano a proliferare le periferiche basate sulla tecnologia a infrarossi e anche la Guillemot si butta in un mercato che ha ancora molto da dire.

Purtroppo il controller della casa francese è risultato davvero poco funzionale e ha dimostrato grossolani difetti, soprattutto per quanto riguarda la trasmissione/ricezione degli impulsi. La croce direzionale che fa bella mostra di se su una struttura circolare, non può essere certo definita il top della precisione, così come i due stick analogici che trovano posto nella parte centrale della periferica. Il materiale che ricopre i due funghetti offre un buon grip anche a tutti quelli che hanno la sudorazione accelerata, ma questa è purtroppo l'unica nota positiva emersa durante il corso dell'esaustiva prova. Il look si rifà più al famoso pad per PC prodotto da Microsoft, il Sidewinder, che non ai canonici controller di casa Sony. Se volete l'infrarossi a ogni costo, spostate la vostra attenzione sulla coppia di controller prodotti da Mad Catz, sicuramente superiori sotto ogni punto di vista.

XPLORER PROFESSIONAL

Continua la fortunata serie di periferiche dedicate ai bari (le persone, non la città) di tutto il mondo. Questa volta la società inglese arriva sul mercato con una cartuccia che, come suggerisce il nome, è davvero Professional. Una volta aperta la scatola vi ritroverete di fronte alla canonica cartuccia Xplorer, accompagnata, questa volta, da una sottospecie di pad dotato di visore a cristalli liquidi. Vi siete mai chiesti come sia possibile individuare la stringa che controlla il numero di munizioni, vite o qualsiasi cosa che possa centrare con un videogioco. Bene, sappiate che nel completo manualetto che accompagna la periferica in questione troverete un esauriente tutorial che avrà l'unico scopo di insegnarvi a trovare tali stringhe da soli. Niente più ricerche complicate su Internet, niente più occhiate veloci alle riviste (ehm, quest'ultima frase eliminatela, grazie), niente più barriere tra voi e l'arte del barare...
E poi ha tutte le funzioni che potreste desiderare, compresa quella che vi consente di vedere i filmati contenuti nei file *.STR. Praticamente imperdibile...

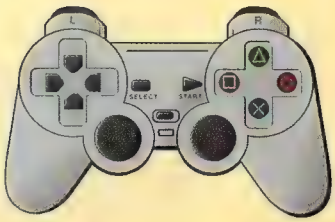
CAPCOM GENERATIONS

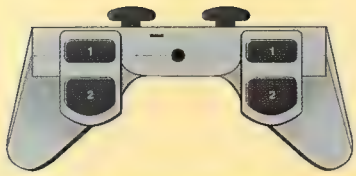
GIOCATORI: 1/2 VERSIONE: EUROPEA SOFTWARE HOUSE: CAPCOM

Chi di voi è un nostalgico?

1942, 1943, 1943 Kai, Ghosts 'n Goblins, Ghouls 'n Ghosts, Super Ghouls 'n Ghosts, Vulgus, Son Son, Higemaru, Exed Exes, Commando, Mercs e Gunsmoke: questi sono gli storici titoli Capcom inseriti nei quattro CD (divisi per "tema") raccolti insieme per l'edizione italiana di Capcom Generations. Quasi tutti questi giochi (dodici su tredici) sono conversioni di antichi coin-op risalenti a un'era in cui il divertimento elettronico casalingo era a dir poco in una fase primitiva. Epoche in cui i le macchine da sala giochi funzionavano con "la duecento lire", invece della "cinquecento multipla" di adesso. In Capcom Generations troviamo un po' la storia della casa giapponese divisa in quattro CD: abbiamo quindi la saga dei giochi a spinta, che passano dallo strafamoso Commando al misconosciuto ma meritevolissimo Gunsmoke (uno dei pochissimi giochi ambientati nel Far West) passando per lo spettacolare ma un po' insulso Mercs; le avventure del cavaliere Arthur divise tra Ghosts 'n Goblins (uscito su un sacco di sistemi differenti), Ghouls 'n' Ghosts (uscito sui vari computer antichi e su Megadrive) e Super Ghouls 'n' Ghosts pubblicato esclusivamente su SNES e mai uscito in sala giochi); i tre shoot 'em up aerei dedicati alla Seconda Guerra Mondiale (tra i quali troviamo 1943, un titolo divertente ancora adesso) e una serie di titoli eterogenea che proviene dagli albori della storia Capcom. Questi ultimi sono composti da due spara-e-fuggi assolutamente dimenticabili (Exed Exes e Vulgus) e due giochi più curiosi che sfuggono a definizioni esatte come Higemaru e Son Son, rispettivamente una specie di Pengo remixato e uno strano spara-e-fuggi orizzontale incrociato con un gioco di piattaforme. Tanti giochi che hanno fatto la storia del nostro hobby, che possono ancora avere un certo fascino e che sono certo qualcuno non vorrà lasciarsi scappare avendoci letteralmente passato sopra la giovinezza.

Le funzioni dei tasti cambiano a seconda del gioco.





Una raccolta molto eterogenea, il cui principale difetto consiste proprio nella grande varietà. Dubito infatti che vi piaceranno tutti i giochi proposti, a meno che non siate tra quelli che se li sono sciroppati più e più volte ai tempi della loro uscita in sala giochi (come il sottoscritto). Consigliato ai nostalgici e a chi vuole portarsi a casa un pezzo di storia.

6

TECNICA:	4
GIOCABILITÀ:	7
LONGEVITÀ:	6,5
INNOVAZIONE:	MA DAI!

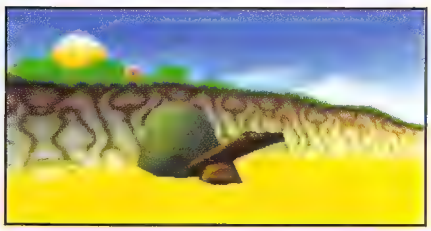
Sergio "Ray" Porcellini e MA

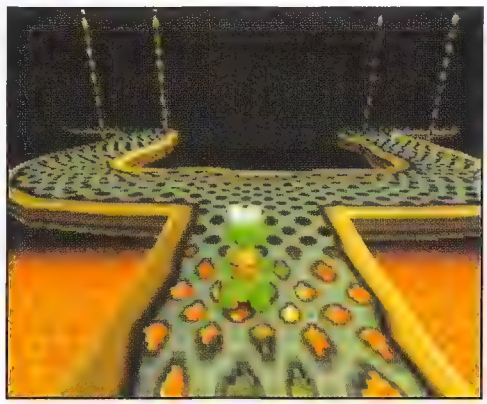
CROC 2

Vi piacciono i coccodrilli? Avete mai provato a guardarne uno da dentro la sua bocca?

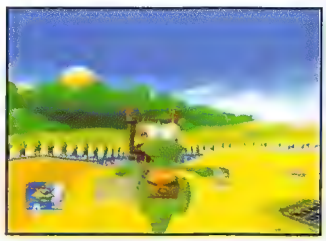
Giocatori: 1 Versione: Europea Software House: Electronic Arts

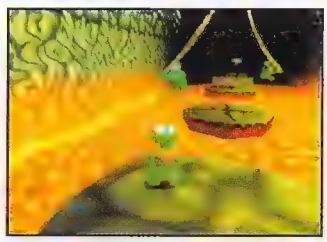
Croc nasce in seguito al grande successo ottenuto da Mario 64 e ne ricalca lo stile grafico e la struttura di base... purtroppo, uno stile grafico non certo paragonabile al capolavoro targato Nintendo e una giocabilità un po' più scarsina ne fanno un prodotto di discreta fattura ma non certo imperdibile.





Nel secondo episodio per le avventure del coccodrillo di casa Argonaut. Croc deve ancora una volta sventare le mire di conquista del perfido Dante, che non ha di meglio da fare che insidiare la pacifica popolazione dei Gobbo. Fortunatamente, i Gobbo spesso e volentieri verranno in aiuto del piccolo rettile, dando consigli, facendogli comprare oggetti utili per il prosieguo dell'avventura e intrattenendolo in simpatiche scommesse. Una serie di missioni diverse distribuite in quattro villaggi e un inventario abbastanza nutrito sono le caratteristiche di Croc 2. Da notare alcune interessanti esibizioni "extra" del coccodrillo, come la gara in barca nel fiume, quella a bordo di un pallone aerostatico e certe prove atte a fargli recuperare dei bonus.



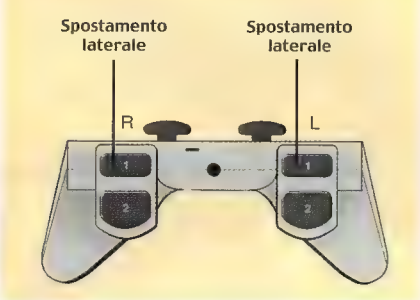


La grafica appare decisamente migliorata rispetto al suo predecessore e anche i movimenti che ora potrà compiere risultano aumentati di numero. I livelli sono complessivamente abbastanza vari e le numerose bestiacce, che vi verranno incontro minacciose, sono diversificate quanto basta.

Purtroppo, il caimano in questione possiede un sistema di controllo piuttosto infelice; inoltre, tutte le sue azioni saranno accompagnate da una risposta per niente puntuale e da movimenti esageratamente approssimativi (sarà come camminare sul ghiaccio).

Tutto questo non può che influire negativamente sulla giocabilità, facendone un prodotto eccessivamente difficile (pur essendo evidentemente destinato a un pubblico non molto esperto), e quindi poco divertente.

Sergio "Ray" Porcellini e Raffo



Un gioco tecnicamente ben fatto e abbastanza vario, gravato però da un sistema di controllo decisamente troppo poco collaudato. Questo rende parecchio ostico il controllo del personaggio principale e quindi aumenta la difficoltà di un titolo che altrimenti non si sarebbe distinto particolarmente dalla massa. Solo che non si distingue in bene.

6

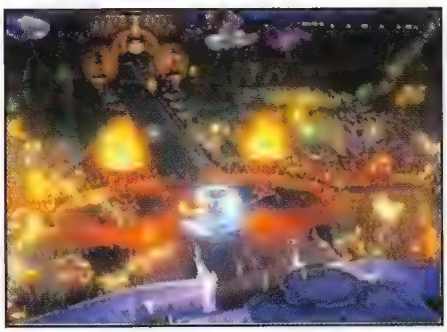
Tecnica:	7
Giocabilità:	6
Longevità:	7
Innovazione:	5

FINAL FANTASY VIII

GIOCATORI: 1 VERSIONE: EUROPEA SOFTWARE HOUSE: SQUARESOFT

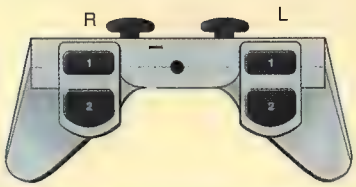
Dopo una lunga attesa, finalmente l'ottavo capitolo della saga di Final Fantasy è giunto nelle nostre mani e non ha deluso le aspettative.

L'intera vicenda di FF8, come è già accaduto in passato, si snoda in un universo che è riuscito a fondere insieme la magia del fantasy con la tecnologia tipica della fantascienza. Durante il gioco vi potrete, quindi, imbattere in macchine supertecnologiche affiancate da spaventosi mostri propri della più classica letteratura fantasy. Per quanto riguarda la storia, non vi anticiperemo nulla, ma state certi che la trama è molto intrigante e vi sarà difficile staccarvi dalla console.



Il gioco è strutturato, bene o male, in modo analogo a FF7, tuttavia vi sono alcune grosse novità per quanto riguarda il combattimento e la gestione delle abilità dei personaggi. In FF8 vengono introdotti per la prima volta i Guardian Force (GF). Queste creature potentissime, evocate dal gruppo durante il combattimento, una volta legate ai personaggi possono aumentarne le caratteristiche e le abilità. Naturalmente non è facile trovare i GF durante il gioco. Il più delle volte durante i combattimenti più difficili bisogna sottrarre il GF all'avversario utilizzando l'abilità di Assimilazione. Quest'ultima, strettamente legata ai GF, vi sarà utile anche per rubare le magie. La presenza di un divertente gioco di carte, grazie al quale potrete acquisire potenti oggetti, completa il panorama di questo eccellente titolo.

Sabrina Rossi



Per quanto riguarda la grafica, ci troviamo di fronte a un vero e proprio capolavoro. I filmati di animazione, accompagnati da un'ottima colonna sonora, sono suggestivi e ottimamente realizzati. Anche la grafica di gioco risulta ben congeniata e i personaggi sfoggiano un'ottima fluidità di movimento. Rispetto a FF7 la lunghezza è minore e il protagonista ha forse meno libertà di azione, ma la storia è assolutamente avvincente. In conclusione FF8 è un ottimo prodotto, che sicuramente vale la pena di portare a casa.

9,5

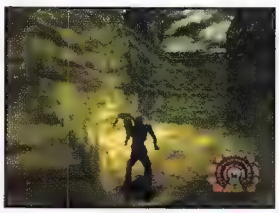
TECNICA:	9,5
GIOCABILITÀ:	7,5
LONGEVITÀ:	9,5
INNOVAZIONE:	8

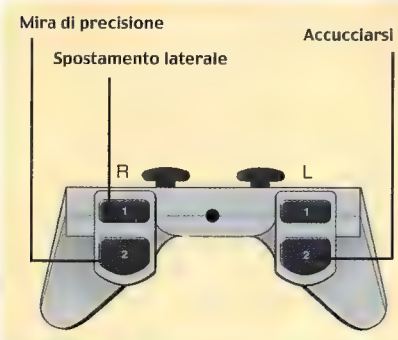
SHADOW MAN

Giocatori: 1 **Versione: Italiana** **Software House: Acclaim**

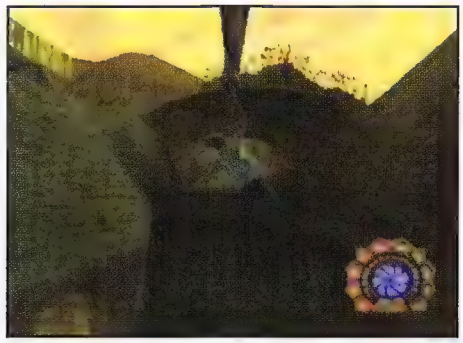
Uhmmm. Il mondo è in pericolo! Questo è un lavoro per Shadow Man!

Il perfido Legione ("Perché noi siamo tanti") vuole costruire una cattedrale del male per riunire il Mondo dei Vivi e quello dei Morti allo scopo di dominarli entrambi. Toccherà a Shadow Man, schiavo di una strega voodoo, in grado di muoversi indifferentemente nell'aldilà e nel nostro mondo, sventare questa nuova minaccia. Tratto da un fumetto della Acclaim, Shadow Man si presenta come una versione horror di Tomb Raider, aggiungendo però una trama veramente accattivante.





Guidando l'eroe della storia, che sarà aiutato da Mama Nettie (la strega immortale di cui sopra) e da Jaunty (un bizzarro spirito defunto, anch'egli incastrato da Nettie), dovrete muovervi tra il Mondo dei Vivi (nei panni di Michael, ovvero la vera identità del protagonista) e quello dei Morti (impersonando invece Shadow Man) per raccogliere alcuni contenitori (di carne e sangue denominati Govi), che racchiudono degli spiriti dannati indispensabili a Legione per concludere il suo piano. Potenziando la vostra arma principale, potrete accedere di volta in volta a nuovi livelli di gioco, sia in questo mondo che nell'altro, fino ad arrivare a combattere contro i quattro Cavalieri (degli efferati serial killer) che Legione ha raccolto sotto di sé per realizzare la propria Apocalisse.



L'impresa si dipana attraverso una serie di livelli di piattaforme, nell'ambito dei quali dovrete fare le solite cose: saltare, nuotare, arrampicarvi e sconfiggere dei nemici grazie alla vostra pistola che spara raggi di energia. Potrete inoltre trovare una serie di armi speciali in grado di aumentare il vostro potenziale combattivo, spesso dotate di più di un utilizzo.

Sergio "Ray" Porcellini

Un buon gioco, che risente di un motore grafico non perfetto. Alcuni rallentamenti e uno sgradevole confondersi delle texture, oltre che un non sempre puntuale comportamento delle stesse, lo rendono poco piacevole da vedere rispetto alla concorrenza. Si tratta comunque di un titolo che trova nella trama cupa, accattivante e nei molti oggetti da usare, una serie di buone ragioni per non essere snobbato.

7

Tecnica:	6,5
Giocabilità:	7,5
Longevità:	8
Innovazione:	6,5

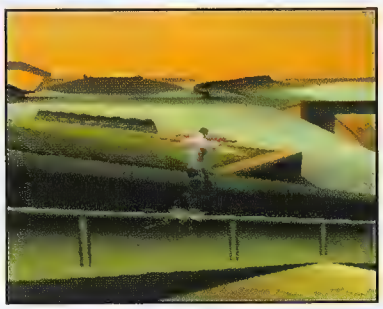
TONY HAWK'S SKATEBOARDING

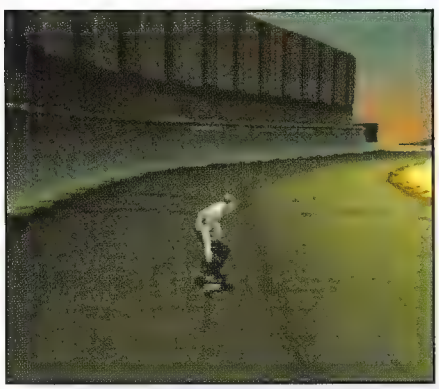
GIOCATORI: 1-2 VERSIONE: ITALIANA SOFTWARE HOUSE: ACTIVISION

Tony Hawk, forse non lo sapete, è uno dei più grandi skater del mondo, campione di un sacco di manifestazioni e mi sembra anche della festa dell'Unità di Casalpusterlengo (premio molto ambito).

Lo sostanza è questa: partecipare a delle gare nelle quali dovrete portare a termine degli obiettivi che, livello dopo livello, saranno il raccoglimento delle lettere che

compongono la parola SKATE, il raggiungimento di una certa quantità di punti (che aumenterà con l'avanzare dei livelli), il recupero di videocassette situate nei posti più impensabili e apparentemente irraggiungibili e un sacco di altre cosucce





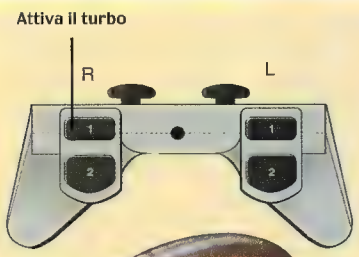
tanto tanto simpatiche. L'accesso ai vari livelli è piuttosto ben studiato: ogni stage vi permetterà di impossessarvi di cinque videotape; ebbene, per accedere al secondo dovrete possederne minimo tre, al terzo sette e così via. Insomma, vi garantisco che la voglia di recuperare le cassette vi farà giocare per giorni e giorni senza sosta.

I personaggi, a parte il buon Tony, sono nove, tutti con le loro brave caratteristiche individuali di maneggevolezza e capacità varie. Anche le tavole a disposizione non saranno sempre le stesse, ma diventeranno sempre più "professionali" con l'avanzare dei livelli.

Graficamente è davvero una storia da raccontare: i livelli sono tutti molto vari e dannatamente ben strutturati. Il sonoro è da paura (le musiche sono tutte cantate da gruppi molto bravi) (Offspring, Pennywise, giusto per fare una citazione) e la giocabilità è davvero esaltante.

Insomma, è un gioco davvero molto ben fatto, intrippevole come pochi titoli del genere lo sono stati e un acquisto direi quasi inevitabile. Se lo perdete, va beh, forse non avete il PlayStation. Ah, non so a chi possa interessare, ma questa è la mia prima recensione su PlayStation Force e sono molto emozionato (ed è anche l'ultima della mia gestione NdMAO).

Raffaele Sogni e Raffo



Quando un gioco è bello è bello, c'è poco da fare, e questo Tony Hawk's Skateboarding non ci crederete ma è bello. Impadronirsi delle varie tecniche per compiere delle evoluzioni spettacolari non è facilissimo ma è dannatamente gratificante; il numero dei livelli inoltre, garantisce una longevità davvero notevole.
Un gioco da comprare assolutamente quindi, che non può mancare nemmeno a mio cugino che ha tre anni e mezzo.

8,5

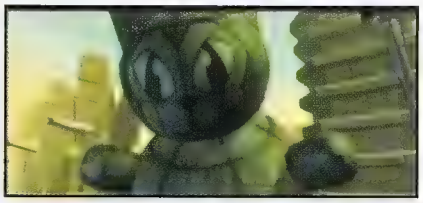
TECNICA:	8
GIOCABILITÀ:	9
LONGEVITÀ:	8,5
INNOVAZIONE:	8

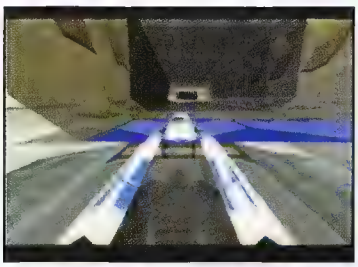
WIPEOUT 3

Hover, ti presento Dose e questo è Craft... Hover, Dose; Hover Craft.

Giocatori: 1-2 Versione: Europea Software House: Hypnosis

Wipeout torna alla carica con il terzo episodio della saga che tanto successo ha riscosso su tutte le piattaforme sulle quali è arrivata e non cambia la propria impostazione di base. Con a disposizione quattro navette con cui gareggiare, dovrete affrontare tutta una serie di percorsi graficamente impeccabili, riccamente dettagliati grazie a un motore poligonale creato ex-novo dalla Psygnosis. Il design di Wip3out, curato come sempre dai Designer Republic risulta fin troppo particolare e stilisticamente essenziale, un particolare che probabilmente non piacerà a tutti. Come sempre le musiche sono state curate dai maggiori esponenti del panorama dance internazionale, che vedono in prima linea personaggi come Chemical Brothers, Propellerheads, Underworld, nonché il DJ Sasha, forse il meno noto in terra italiana. In sostanza il gioco non è cambiato per nulla rispetto ai precedenti capitoli: le piste sono sempre piene di gadget più o meno antipatici, con i quali dare fastidio ai vostri avversari o dei quali beneficiare direttamente. Piuttosto inutili alcune nuove armi come il force wall o lo scudo al plasma. Non troppo felice neppure la scelta di rendere il turbo disponibile di serie su tutte le navette, dato che ogni suo utilizzo corrisponde a un generoso calo della vostra energia. A pareggiare i conti ci pensano un onesto numero di competizioni più o meno convenzionali, quali gare singole, a tempo, tornei e corse a eliminazione.





In quest'ultimo caso dovrete sfruttare le armi che potrete raccogliere durante il gioco per distruggere fisicamente i mezzi dei vostri avversari. Apparentemente la longevità dovrebbe essere in qualche mondo garantita, sempre che non si perda la pazienza prima. Per il resto, niente di nuovo sotto il sole.

Sergio "Ray" Porcellini e TMB

Wipeout 3 è un gioco di buona qualità tecnica e dall'immediatezza notevole, ma il livello di difficoltà non è calibrato in maniera ottimale, questo ha impedito anche a molti estimatori della saga di apprezzare questo episodio. Comunque, se cercate un titolo di guida per uomini duri, Wipeout 3 fa per voi.

6,5

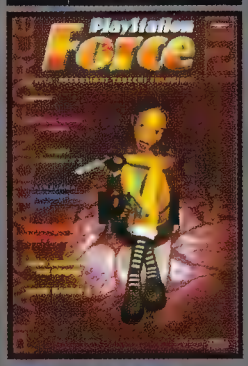
Tecnica:	8
Giocabilità:	7
Longevità:	7
Innovazione:	6

ARRETRATI PLAYSTATION FORCE

NUMERO 1

Broken Sword 2
Street Fighter Ex + Alpha
Croc, Legend of ...
Oddworld: Abe's Oddysee
Tomb Raider 2
Castlevania

NUMERO 2



SPECIALE GIOCHI DI GUIDA (Felony 11-79, Formula 1 97, Rage Racer, TOCA: Touring Car Championship, Total Drivin', V-Rally)
Crash Bandicoot 2
Castlevania
Abe's Oddysee, Croc
Tomb Raider 2

NUMERO 3

Crash Bandicoot 2
Bloody Roar
Mdk
Nightmare Creatures
Pandemonium 2
Colony Wars
SPECIALE PICCHIADURO (Bushido Blade, Battle Arena Toshinden 3, Dynasty Warriors, Marvel Super Heroes, Tobal No. 1, Dark Stalker Fighting Force, Soul Blade, Tekken 2, Wwvv, The World)

NUMERO 4

Colony Wars
Cool Boarders
Grand Theft Auto
Nightmare Creatures
Pandemonium 2
Shadow Master
SkullMonkeys
SPECIALE PLATFORM (Lost Vikings 2, Lost World Jurassic park 2, Crash bandicoot, Earthworm Jim 2, Rayman, Jumping Flash 2)

NUMERO 5

Auto Destruct
Deathtrap Dungeon
Final fantasy VII
Suikoden,
Vandal Hearts
Soviet strike,
Nuclear Strike

NUMERO 6

Deathtrap Dungeon
Lucky Luke
Star Wars Master of...
Diablo
Need for speed 3
Tekken 3
Resident Evil 2

NUMERO 8

Alundra
Breath Of Fire III
Dead Ball Zone, Gex 3D
Heart Of Darkness
Men In Black, Theme Hospital, Pitfall 3D

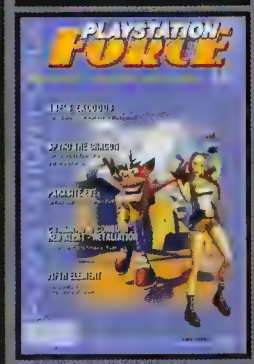
NUMERO 10

Broken Sword 2
Street Fighter Ex Plus Alpha
Croc, Legend of the Gobbos
Oddworld: Abe's Oddysee
Tomb Raider 2
Castlevania

NUMERO 11

Broken Sword 2
Street Fighter Ex Plus Alpha
Croc, Legend of the Gobbos
Oddworld: Abe's Oddysee
Tomb Raider 2
Castlevania

NUMERO 12



Command & Conquer
Red Alert: retaliation
Crash Bandicoot 3
Cool Boarders
Medievil
Spyro the dragon
Tomb Raider III
Abe's Exxodus, Ehrgeiz

NUMERO 7

Gex 3D
Pitfall 3D
Klonoa
Resident Evil 2
Warhammer: Dark Omen
SPECIALE CALCIO (Actua Soccer, Adidas power Soccer 2, Isspro, Three Lions, World Cup 98, World League S. 98)

NUMERO 9

Men In Black
Breath Of Fire 3
Heart Of Darkness
Bomberman World
Pitfall 3D
Gex 3D
Alundra

NUMERO 12

Command & Conquer
Red Alert: retaliation
Abe's Exoddus
Duke Nukem
Time To Kill
Wild 9
Quinto Elemento
Jersey Devil,
Parasite Eye,
Spyro The Dragon

NUMERO 14

Spyro the Dragon
Tomb Raider III
Ehrgeiz
Brave Fencer Musashi
Apocalypse
Wild Arms, Medievil
Tomb raider I
Crash Bandicoot 2

NUMERO 15

A Bug's Life
Akuji The Heartless
Granstream Saga
Xenogears
Brave Fencer Musashi
O.D.T.
Tomb Raider II
Tomb Raider II

NUMERO 16

Akuji The Heartless
Xenogears
Max power Racing
O.D.T.
Metal Gear Solid
Tales Of Destiny
WcW nwo Thunder
Bushido Blade 2
Test Drive 5

NUMERO 17

Tomb raider III
Silent Hill
Xenogears
Metal Gear Solid
Wcw/Nwo Thunder
Kensei
Bloody Roar 2
Tales of destiny
Rollcage
Gex 3: Deep Cover Gecko

NUMERO 18

Gex 3: Deep Cover Gecko
Silent Hill
Darkstalkers 3
Need for Speed 4
Tales Of Destiny
Warzone 2100
Final Fantasy Tactics
Xenogears
SPECIALE E3

NUMERO 19

Formula 1 97
GTA London
Ape Escape
Driver
Warzone 2100
Final Fantasy tactics
Silent Hill
Syphon Filter
Recensioni

Se orientarsi e uscire da situazioni incredibilmente difficili perdendo giorni, settimane, mesi senza cavare un ragno dal buco non vi spaventasse non avreste in mano PLAYSTATION FORCE. Ora che ce l'avete, provate la differenza! E se vi siete persi qualche numero... E' il momento di provvedere.

PLAYSTATION FORCE
Ottobre 1999

CERCA QUI SOTTO LA SOLUZIONE CHE TI SERVE

Soluzione	Playstation Force N°
Abe's Exoddus	12 – 13
Actua Soccer 2	7
Adidas Power Soccer 2	7
Akuji the Heartless	15 – 16
Alundra	8 – 9 –10 – 11
Ape Escape	19
Apocalypse	14
Auto Destruct	5
Battle Arena Toshinden 3	3
Blasto	11
Bloody Roar	3
Bloody Roar 2	17
Bomberman World	9
Brave fencer Musashi	14 – 15
Breath Of Fire III	8 – 9 –10
Broken Sword 2	1
Bug's Life	15
Bushido Blade	3
Bushido Blade 2	16
Castlevania	1 – 2
Circuit breakers	10
Cool Boarders	4
Command & Conquer	11 – 12 –13
Cool Boarders	13
Colony Wars	3 – 4
Crash Bandicoot	4
Crash Bandicoot 2	2 – 3
Crash Bandicoot 3	13 – 14
Croc legend of the gobbos	1– 2
Dark Stalkers	3
Dark Stalkers 3	18
Dead Ball Zone	8
Deathtrap Dungeon	5 – 6
Diablo	6
Die hard Trilogy	10
Driver	19
Duke Nukem Time To Kill	11 – 12
Dynasty Warriors	3
Earthworm Jim 2	4

Soluzione	Playstation Force N°
Ehrgeiz	13 – 14
Felony 11–79	2
Fighting Force	3
Final fantasy VII	5
Final Fantasy Tactics	18 – 19
Formula 1 97	2 – 19
Gex 3D	7 – 8 – 9
Gex 3: Deep Cover Gecko	17 – 18
Grand Theft Auto	4
Grand Stream Saga	53
GTA London	19
Heart Of Darkness	8 – 9
Klonoa	7
Isspro	7
Jersey Devil	12
Jumping Flash 2	4
Kensei	17
Lost World:Jurassic park 2	4
Lost Vikings 2	4
Lucky Luke	6
Max Power Racing	16
Marvel Super heroes	3
Mdk	3
Medievil	13 – 14
Men In Black	8 – 9
Metal Gear Solid	16 – 17
Need for Speed 3	6
Need for Spped 4	18
Nightmare Creatures	3 – 4
Nuclear Strike	5
Oddworld: Abe's Oddysee	1 – 2
O.D.T.	15 – 16
Pandemonium 2	3 – 4
Parasite Eve	11 – 12
Pitfall 3D	7 – 8 – 9
Point Blank	10
Quinto Elemento	11 – 12
Rage Racer	2
Rayman	4

Soluzione	Playstation Force N°
Resident Evil	10
Resident Evil 2	6 –7
Rollcage	17
Shadow Master	4
Silent Hill	17 – 18 – 19
Soul Blade	3
Spyro the Dragon	13 – 14
SkullMonkeys	4
Street fighter Ex Plus Alpha	1
Soviet strike	5
Spyro The Dragon	12
Star Wars Masters Of teras Kasi	6
Suikoden	5
Syphon Filter	19
Tales Of Destiny	16 – 17 – 18
Tekken 2	3
Tekken 3	6
Tenchu	11
Test Drive 5	16
Theme Hospital	8
Three lions	7
Tobal N°1	3
TOCA: Touring Car Championship	2
Tomb Raider 1	14
Tomb Raider 2	1 – 2 – 15
Tomb Raider 3	13 – 14 – 15 –17
Total Drivin'	2
Vandal Hearts	5
Vigilante 8	10
V– Rally	2
Warhammer: dark omen	7
Warzone 2100	18 – 19
Wcw vs. The World	3
WcW nwo Thunder	16 – 17
Wild Arms	14
Wild9	11 – 12
World Cup 98	7
World league Soccer 98	7
Xenogears	15 –16 –17 –18

TRUCCHI DELL'ULTIMA ORA

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

VEDERE TUTTE LE SEQUENZE FINALI
Quando appare la scritta "Press Start" nella schermata principale premete Su

per quattro volte, Giù per quattro, Sinistra per quattro e Destra per quattro, tutto questo con il Controller 2. Se sarete stati sufficientemente veloci avrete attivato il cheat segreto.

DRIVER

SOSPENSIONI ALTE
Nel menu principale premete velocemente R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1. Se avrete fatto il tutto con la dovuta precisione e velocità sentirete un suono che confermerà l'apparizione di questo trucco nella schermata di Cheat Option.

INVINCIBILITÀ
Nel menu principale premete velocemente L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1. Se avrete fatto il tutto con la dovuta precisione e velocità sentirete un suono che confermerà l'apparizione di questo trucco nella schermata di Cheat Option.

MACCHINE MINIATURIZZATE
Nel menu principale premete velocemente R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2. Se avrete fatto il tutto con la dovuta

precisione e velocità sentirete un suono che confermerà l'apparizione di questo trucco nella schermata di Cheat Option.

NIENTE POLIZIA
Nel menu principale premete velocemente L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2. Se avrete fatto il tutto con la dovuta precisione e velocità sentirete un suono che confermerà l'apparizione di questo trucco nella schermata di Cheat Option.

RUOTE POSTERIORI STERZANTI
Nel menu principale premete velocemente R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1. Se avrete fatto il tutto con la dovuta precisione e velocità sentirete un suono che confermerà l'apparizione di questo trucco nella schermata di Cheat Option.

SCHERMO SOTTO SOPRA
Nel menu principale premete velocemente R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1. Se avrete fatto il tutto con la dovuta precisione e velocità sentirete un suono che confermerà l'apparizione di questo trucco nella schermata di Cheat Option.

VEDERE I CREDITI
Nel menu principale premete velocemente L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1. Se avrete fatto il tutto con la dovuta precisione e velocità sentirete un suono che confermerà l'apparizione di questo trucco nella schermata di Cheat Option.

EVIL ZONE

BIOGRAFIE
Sconfiggete un personaggio nella modalità Story così da ottenere la sua biografia che diventerà accessibile dal menù delle opzio-

ni. Questo attiverà anche la Galleria, nella quale vedrete gli sketch degli artisti che hanno lavorato al gioco.

MODALITÀ DI CONGRATULAZIONI
Completate tutte le modalità con tutti i personaggi presenti, andate nella schermata delle opzioni, selezionate Extra e infine "Congratulations". Ora vedrete delle scene aggiuntive con i personaggi del gioco che parleranno del loro successo.

COSTUMI EXTRA
Per ottenere il vestito secondario di ogni personaggio finite il gioco con ogni combattente per sbloccarlo.

UTILIZZARE BOSS E LO SCHERMO SEGRETO
Per vestire i panni del nemico finale e per utilizzare il suo stage di gioco finite il gioco con almeno tre personaggi nella modalità Story.

GIOCARE CON IHADURCA
Finite il gioco in modalità Story con almeno due personaggi base, poi finitelo di nuovo con Setsuna e vedrete che ora Ihadurca apparirà nella schermata di selezione del personaggio.

VOICE COLLECTION
Per sbloccare l'opzione Voice Collection finite lo Story Mode con qualsiasi personaggio alla difficoltà più elevata. Una volta che l'avrete finto potrete sentire tutte le voci dei personaggi.

POSE DI VITTORIA
Ogni personaggio che sconfiggerete nella modalità Story vi insegnerà ben sette nuove winning pose.

UM JAMMER LAMMY

CREARE LE VOSTRE MELODIE E COMPOSIZIONI PERSONALIZZATE
Accendete al console e quando apparirà Lammy nella schermata dei titoli premete il pulsante di Reset sulla Playstation. Ripetete questo procedimento quando riapparirà di nuovo Lammy e di seguito, quando il gioco ricaricherà per la terza volta vedrete che sarà comparso un nuovo menù di fianco alla chitarra di Lammy. In questo menù potrete editare le melodie e le singole note sullo spartito, eseguendole poi nel gioco premendo la sequenza di tasti che avete definito in precedenza.

LIVELLI SEGRETI
Completate due livelli qualsiasi per far comparire una nuova opzione che vi permetterà di giocare ai livelli della modalità a due giocatori.
Completate il gioco nella modalità ad un giocatore e otterrete Parappa
Completare il gioco nella modalità a due giocatori e potrete scontrarvi contro Lemmies
Completate il gioco nella modalità ad un giocatore con Parappa e potrete scontrarvi con Lammy e Parappa
Completare il gioco nella modalità a due giocatori contro Lammy e Parappa e avrete la possibilità di utilizzare la modalità a due giocatori utilizzando Lammy e Parappa

TRUCCHI REGOLARI

ASTEROIDS

MENÙ DEI TRUCCHI
Quando appare la schermata con scritto "Press Start" premete e tenete premuto Select, poi schiacciate Quadrato, Triangolo, Cerchio, Triangolo, Triangolo, Quadrato, Cerchio. Se avrete inserito la sequenza in maniera corretta sentirete l'esplosione di un asteroide. Ora durante il gioco, premete Select e Start contemporaneamente per far apparire una piccola schermata che vi chiederà quale livello volete affrontare. Per far comparire invece lo schermo in grado di disattivare le collisioni premete contemporaneamente R1, R2, L1, L2.

QUARTA NAVICELLA SEGRETA
Nella schermata dei titoli tenete premuto Select e di seguito schiacciate Triangolo, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Quadrato.

GIOCARE ALL'ASTEROIDS ORIGINARIO
Per sbloccare il gioco come fu concepito anni e anni fa dovete procedere lungo la prima missione fino ad arrivare al livello 15. Una volta che arriverete a questo punto fate attenzione a cosa apparirà sullo schermo, poiché dovrete distruggere un asteroide di colore verde realizzato in wireframe. Se farete ciò appariranno delle grosse scritte per lo schermo che vi diranno che il gioco è stato sbloccato. Non deconcentratevi però, visto che dovrete finire il livello e salvare la partita per completare la riuscita del codice.

METAL GEAR SOLID

VESTITI BONUE E ALTRO
Per indossare uno smoking finite il gioco per due volte sovrascrivendo di volta in

volta la posizione di gioco sullo stesso blocco di memory card. La terza volta che inizierete il gioco Snake si toglierà la tuta da sub nell'ascensore rivelando l'elegante abito da sera.

SEQUENZE AMINATE
Finite il gioco a qualsiasi livello di difficoltà e poi andate nello Special Menu per vedere tutte le sequenze animate che avete incontrato durante il gioco.

MERYL LA GINNICA
Mentre starete strisciando nella conduttura dell'aria per penetrare nella base nemica potrete vedere Meryl mentre fa degli esercizi (addominali). Se tornerete indietro per poi rientrare e tornare da Meryl vedrete che questa avrà cambiato tipo di esercizio, che ruoteranno come segue ogni volta che farete avanti e indietro dalla base: addominali, flessioni con una mano, stretching, addominali con canottiera e slip, flessioni con una mano in canottiera e slip e stretching in canottiera e slip, addominali...

SPOSTAMENTI RAPIDI
Per spostavi velocemente da una zona all'altra della base utilizzate le rispettive scatole di cartone, che indosserete dopo essere saliti su un camion e aspettando che arrivi la guardia predisposta al trasporto delle merci.

MERYL DISCINTA
Quando individuerete Meryl uscire dalla sala principale del livello prima dello scontro con Psycho Mantis seguitela nel bagno delle donne entro cinque secondi. Così facendo non le avrete dato il tempo di cambiarsi e si presenterà a voi indossando solo la giacca militare e gli slip.

APRIRE QUALSIASI PORTA
Avete mai voluto aprire una porta pur non avendo a disposizione la chiave per sbloccarla? Ecco un metodo che funziona egregiamente anche se non può essere sempre utilizzato. Avvicinatevi ad una guardia posta nei pressi della porta bloccata, prendetela alle spalle e trasportatela vicino alla porta, che si aprirà lasciandovi via libera.

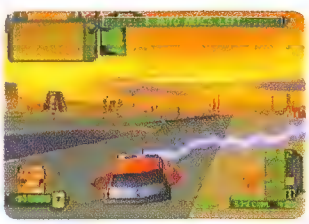
MEI LING ISTERICA
Se volete farla uscire dai gangheri continuate a chiamarla più e più volte senza mai salvare, uscendo ogni volta che vi risponderà. Se lo farete per almeno otto/dieci volte Mei smetterà di parlarvi e vi farà una linguaccia per dispetto.

FAR ARROSSIRE MERYL
Quando siete in compagnia di Meryl, se inizierete a fissarla in modalità in prima persona vedrete che questa inizierà ad arrossire e si dimostrerà imbarazzata e nervosa sbattendo la pistola sulla gamba. Continuate ad osservarla per farla diventare sempre più rossa e ascoltate cosa vi bisbiglierà per dirvi di smettere.

GUARDARE ATTRAVERSO LA MENTE DI MANTIS
Quando state combattendo contro Psycho Mantis tenete premuto Triangolo (modalità in prima persona) per notare che invece di vedere attraverso gli occhi di Snake osserverete l'azione dagli occhi di Mantis.

ROGUE TRIP

OGGETTI BONUS NELL'AREA 51
Cercate il fascio luminoso dell'Area 51, quando sentirete "420" procedete verso il fascio così da essere investiti dal raggio e teletrasportati in un'area segreta contenente un sacco di power up e armi.



BATTAGLIA CON IL BOSS – BIG DADDY
Andate nella schermata delle Password e inserite questa sequenza: Quadrato, Triangolo, Cerchio, Cerchio, R2, R2.

BATTAGLIA N. 1 CON IL BOSS
Andate nella schermata delle Password e inserite questa sequenza: Cerchio, R2, R1, Quadrato, L1, R2. Nota: Dopo ogni scontro dovrete inserire questo codice.

BATTAGLIA N. 2 CON IL BOSS
Andate nella schermata delle Password e inserite questa sequenza: Cerchio, Cerchio, L2, L1, Triangolo, Triangolo.

RACCOLTA DOPPIA
Per ottenere più power up andate nella schermata delle Password e inserite questa sequenza: L1, L2, Cerchio, L1, R1, Quadrato.

FILMATO DI DUKE NUKEM: TIME TO KILL
Per vedere un filmato speciale andate nella schermata delle opzioni, selezionate Password e inserite questo codice: Quadrato, Quadrato, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Triangolo.

ARMATURA EXTRA
Andate nella schermata delle Password e inserite questa sequenza: R1, Triangolo, R1, Triangolo, L1, Quadrato.

LIVELLO FUNTOPIA
Andate nella schermata delle Password e inserite questa sequenza: X, Cerchio, L2, X, Quadrato, L1.

SALTI INFINITI
Andate nella schermata delle Password e inserite questa sequenza: Cerchio, Quadrato, R2, X, Triangolo, R2.

TURBO INFINITI
Andate nella schermata delle Password e inserite questa sequenza: Quadrato, X, Cerchio, Triangolo, R1, R2.

UTILIZZARE GOLIATH
Andate nella schermata delle Password e inserite questa sequenza: Triangolo, L1, R1, X, L2, L2. Nota: Goliath è il rullo compressore che appare nell'Area 51.

UTILIZZARE NIGHTSHADE
Andate nella schermata delle Password e inserite questa sequenza: R1, R2, L1, L1, X, Cerchio.

UTILIZZARE UN ELICOTTERO
Andate nella schermata delle Password e inserite questa sequenza: L1, Triangolo, R2, Triangolo, Triangolo, R1.

UTILIZZARE UN ALIENO
Andate nella schermata delle Password e inserite questa sequenza: R1, Quadrato, X, Quadrato, L2, Cerchio.

AREA SEGRETA NEL LIVELLO QUAKE-A-RONI
Mentre state giocando in questo livello dovreste vedere un edificio che sembra essere pericolante da un lato. Sparategli un paio di missili e gustatevi l'esplosione. Dopo che questo sarà caduto potrete accedere al palazzo adiacente grazie al buco presente, dentro il quale troverete armi in abbondanza e un monumento da distruggere.

TIGER WOODS '99

CAMBIARE LE VOCI
Tenete premuto Su o Giù, poi premete X, Quadrato, Triangolo, Cerchio, L1, L2, R1 o R2 per aumentare o diminuire il volume dei commenti fatti durante la partita.

TRUCCHI PLATINUM

TEKKEN 3

COSTUMI ALTERNATIVI
Per cambiare la maggior parte dei vestiti dei vari personaggi del gioco premete i pulsanti dei pugni o quelli dei calci per le due varianti, mentre per abilitare il terzo vestito, posseduto solo da alcuni lottatori, premete START e poi uno qualsiasi dei pulsanti di gioco.

POSE DI VITTORIA ALTERNATIVE
Per cambiare la posa di vittoria del personaggio che avete selezionato tenete premuto il pulsante corrispondente al calcio sinistro o al calcio destro durante il replay della vostra vittoria. Per vedere invece le pose originarie del gioco tenete premuti i pulsanti relativi al pugno sinistro o al pugno destro durante il replay.

COSTUME ZEBRATO DI ANNA
Per sbloccare il terzo vestito di Anna utilizzatela in incontri sia contro il computer che contro avversari umani per venticinque volte.

REGISTRAZIONE COMBO
Andate nella schermata di Freestyle e premete L1, L2, R1, R2 e Cerchio, poi premete il pad digitale verso il Basso e infine schiacciate Select per registrare o rivedere le vostre combo.

VITTORIA FACILE UTILIZZANDO YOSHIMITSU
Per vincere facilmente con Yoshimitsu eseguite il suo Shark Attack all'inizio di ogni round e se sarete sufficientemente rapidi ed efficaci dovreste avere la possibilità di eliminare qualsiasi nemico con un solo colpo, o quasi.

SBLOCCARE FACILMENTE GON E IL DR. B.
Nel caso sia il Ball Mode che il Force Mode vi risultino troppo difficili da completare, ecco qui un metodo facile per ottenere ugualmente i due personaggi segreti. Mettete la difficoltà del gioco ad Easy (facile), limitate gli scontri ad un solo round e il tempo infinito. Ora iniziate una partita in modalità arcade, arrivate fino al quarto livello e prima di uccidere l'avversario fatevi colpire fino a rimanere con solo il cinque percento di energia. Se avrete fatto tutto come si deve sentirete il computer esclamare "Great!" e nel prossimo match incontrerete Gon o il Dottor B. Sconfiggeteli senza pietà così da sbloccarli nella schermata di selezione dei personaggi.

LA SEQUENZA FINALE ESTESA DI GUN JACK
Dopo che avete ottenuto il terzo costume di Gun Jack (la divisa militare del secondo episodio), finite il gioco con questo personaggio così vestito e godetevi il finale alternativo.

REPLAY ISTANTANEO NELLA MODALITÀ PRATICA
Dal menù principale entrate nella modalità Pratica, scegliete un personaggio e iniziate una sessione di Freestyle. Quando comparirà il menù di Freestyle prima che inizi la partita premete L1, L2, R1, R2 e Cerchio contemporaneamente. Ora iniziate la battaglia normalmente notando che sul fondo dello schermo sono comparse le sequenze di comandi impartiti.

VESTITO ALTERNATIVO DI JACK
Per ottenere il vestito di Jack corazzato utilizzate il personaggio almeno dieci volte e poi selezionatelo premendo Start.

VESTITI DA SCOLARETTI DI JIN E XIAOYU
Utilizzate i due personaggi per almeno cinquanta volte e poi selezionateli premendo Start per attivare il terzo costume.

FAR SUONARE MOKUJIN COME UN PEZZO DI LEGNO
Quando selezionate il personaggio premete il pad in Basso e tenete premuto fino a quando non incomincerà l'incontro.

SBLOCCARE ANNA, HEIHACI E GLI ALTRI PERSONAGGI SEGRETI
Per ottenere la maggior parte dei personaggi nascosti finite semplicemente il gioco con tutti i personaggi regolari.

Giocare con Tiger
Finite il gioco con diciassette personaggi differenti incluso Eddy Gordo. Una volta che avrete fatto ciò evidenziate Eddy e premete Start per tramutarlo nel funky tarro di Tiger.

TEAM BATTLE CASUALE
Selezionate il numero di personaggi che volete avere nel vostro Team, premete Start senza selezionare nessun personaggio e vedrete che il computer selezionerà casualmente i personaggi della vostra squadra.

TEKKEN BALL MODE
Per accedere alla modalità suddetta finite il gioco con tutti i personaggi base e vedrete che questa sarà disponibile nella schermata principale.

CROC 2

Vite infinite	800765E0 0009
	800765E4 0009
Gioielli infiniti	80076660 0064
Numero massimo di carte per i gioielli	800765E8 270F
Premete L1 per l'invincibilità	D00721CE FBFE
	8003B6FA 8CC2
Premete R1 per disabilitare l'invincibilità	D00721CE F7FE
	8003B6F2 ACC2

CODICI PER ACTION REPLAY EXPLORER

DRIVER

Nessun danno	8009AC5C 0000
Livello della barra Fellone sempre al minimo	80097144 0000
Tempo infinito nelle missioni	800C6BD2 0002
Nessun danno durante la prova nel parcheggio	801E35B8 0000
Tempo bloccato nel parcheggio	801E4278 0001

STREET FIGHTER ALPHA 3

P1 – Energia Infinita	801942D8 0090
P1 – Un colpo per uccidere l'avversario	D01942D8 0090
	801942D8 0001
P1 – Barra di energia al massimo	801943CA 0090
P1 – Barra di guardia al massimo	80194488 0050

P1 – Nessuna barra di energia	801943CA 0000
P1 – Nessuna barra di guardia	80194488 0000
P2 – Energia infinita	80194720 0090
P2 – Un colpo per uccidere l'avversario	D0194720 0000
	80194720 0001
P2 – Barra di energia al massimo	80194812 0090
P2 – Barra di guardia al massimo	801948D0 0050
Sbloccare tutte le opzioni	8017E022 FFFF
Massima esperienza nella modalità World Tour	80194128 967F
	8019412A 0098

SYPHON FILTER

Tutte le armi	80116C20 FFFF
	80116C22 FAFF
Munizioni infinite per tutte le armi	8012FC5E 0063
	8012FC76 0063
	8012FC7E 0063
	8012FC8E 0063
	8012FCA6 0063
	8012FC6E 0063
	8012FC86 0063
	8012FC9E 0063
	8012FC6A 0063
	8012FC72 0063
	8012FC7A 0063
	8012FC82 0063
	8012FC8A 0063
	8012FCAA 0063
	8012FCBA 0063
	8012FC9A 0063
Sbloccare tutti i livelli	80146E16 0B14

Gran Turismo

Gran Turismo è uno dei più grandi giochi di guida di tutti i tempi, e ora che è tornato su Platino noi ci siamo dati da fare duramente per fornirvi questo completo manuale di guida per ogni Patente, Lega, Evento Speciale e Pista.

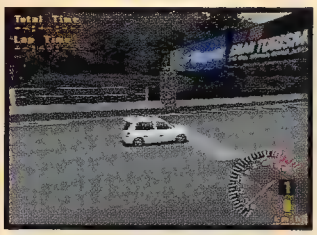
PATENTI

Patente 'B'

Questa è la prima patente da conquistarvi e consiste di sette test individuali e un esame finale per il conseguimento. I test sono i seguenti:

Test Uno
Partenza e frenata 1

E' un esercizio abbastanza semplice, e la macchina che utilizzate è una moderatamente lenta Mazda Demio. La chiave consiste nell'effettuare una buona partenza, sì da assicurarvi di avere la lancetta dei giri prossima alla linea rossa del fondoscala. Una volta superata la barriera dei 900 metri e avvistato il checkpoint, rallentate fino a fermarvi entro lo spazio contrassegnato.



Test Due
Partenza e frenata 2

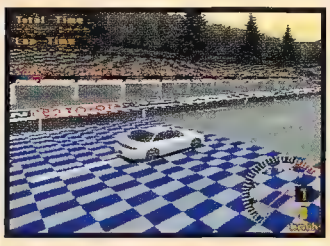
Si tratta di una replica dell'esercizio precedente, eccetto per il fatto che il tratto di 1000 metri va affrontato con una macchina più veloce, la Mitsubishi GT0. Avete meno tempo di prima, ma le regole sono le stesse.

Test Tre
Abilità in curva 1

Alla guida di una Honda del Sol dovete percorrere il rettilineo e imboccare dolcemente la curva a sinistra senza abbandonare la pista. Il modo più facile di passare il test consiste nel guidare sull'estremità destra del rettilineo. Appena superato l'avviso dei 100 metri dalla svolta iniziate a rallentare ed immettervi nell'angolo, sfruttando il cordolo e accelerando in uscita. Il checkpoint è in cima alla pendenza che vi si para davanti.

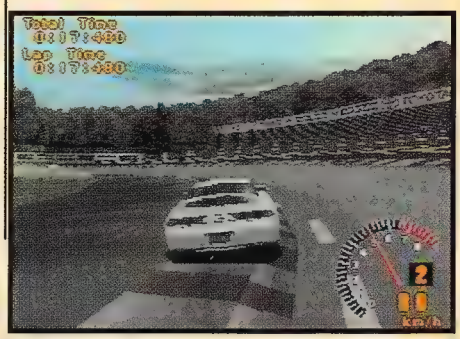
Test Quattro
Abilità in curva 2

Nuovamente il test è uguale al precedente, tranne per il fatto che il tempo di percorrenza è ridotto, visto che siete ora alla guida della più veloce Nissan Silvia.



Test Cinque
Abilità in curva 3

Con a disposizione solo 25 secondi e al comando della veloce Mitsubishi GT0, avete da controllare la vostra velocità all'ingresso in curva. E' la stessa dei due test precedenti, quindi utilizzate la stessa tecnica, solo ricordatevi di rallentare raggiunti i 160 km/h.



Test Sei
Abilità su più curve 1

Ora guiderete la Mitsubishi GT0 attraverso due ampie curve, e la chiave consiste nel manovrare la macchina dolcemente senza applicare brusche frenate. Iniziate tenendo il lato sinistro della carreggiata e rallentate più che frenare alla prima curva, accelerate in uscita e

rilasciate nuovamente il pedale in prossimità della seconda svolta.

Test Sette
Abilità su più curve 2

La stessa prova del sesto test, ma ora usando la più veloce Nissan Silvia. Applicate le stesse regole, questa volta lanciando l'auto in curva a 125-130 km/h.

Test Otto
Test finale per Patente di Classe -B-

Avete un minuto e 22 secondi d'orologio, dovete completare l'intero circuito senza uscire di pista alla guida di una Mazda Eunos Roadster. Assicuratevi una buona partenza e tenete la sinistra in modo da poter affrontare a massima velocità la lunga curva a sinistra. Rallentate un po' alla prossima curva e ancora di più alla terza, verso sinistra. Dopo il tunnel imboccate l'ultima curva a 125-130 km/h, accelerando rapidamente in uscita e sul rettilineo finale.

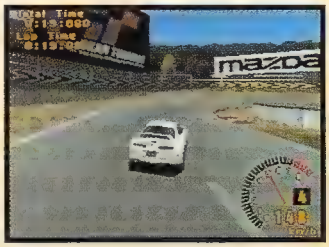
Patente 'A'

Test Uno
Abilità in curva 1

La Toyota Supra RZ è il vostro veicolo per questo test. Partite a razzo e imboccate la prima svolta a piena velocità. Guidate grintosamente giù per il lungo rettilineo e rallentate raggiunti i 220 km/h in vista della seconda curva. Accelerate lungo la salita della collina per completare il test.

Test Due
Abilità in curva 2

Ancora con la RZ percorrete un tracciato simile a quello del primo test ad eccezione del fatto che la seconda curva è a destra ed è molto più stretta. Dovete rallentare raggiunti i 180-190 km/h se volete superarla in regola.



Test Tre
Abilità in curva 3

Ora siete alla guida della poco accelerata Mazda RX-7,

che ha un fastidioso slittamento a sinistra in frenata. Le prime due curve possono essere superate a massima velocità, per arrivare ad un lungo rettilineo. Tenete la destra e raggiungete i 215-220 km/h prima di decelerare per la stretta curva a destra. Rimanere sulla destra compenserà il tirarvi a sinistra del mezzo. In uscita accelerate a palla e avviatevi per la salita che porta al traguardo.

Test Quattro
Abilità su più curve 1

Al volante di una Nissan Skyline GT-R, dovete aumentare la velocità ad ogni curva mantenendovi in pista ed eliminando i fastidiosi rallentamenti. La chiave è guidare attraverso gli angoli più che attorno, facendo attenzione alla stretta curva a sinistra dopo il secondo tunnel.

Test Cinque
Abilità su più curve 2

La Honda Prelude è la vostra prossima macchina ed ha una minore accelerazione, così da dovervi assicurare di avere un alto regime di giri per una partenza pulita. La prima curva può essere presa ad alta velocità, ma la seconda richiede una decelerazione. State attenti alla terza ed ultima curva prima di entrare nel tunnel.

Test Quattro
Abilità su più curve 3

La tecnica vincente in questa prova è mantenersi sulla linea centrale e non esagerare in curva, dal momento che la Toyota MR2 tende a scivolare verso l'esterno. Se non volete finire fuori pista dovete rallentare all'imbocco della seconda curva a S, poi dopo il secondo tunnel potete correre tranquilli verso il traguardo.

Test Sette
Tecniche Avanzate

Questa pista è lunga solo un centinaio di metri da percorrere in senso antiorario. Lo scopo è percorrerla con la vostra Subaru Impreza continuando ad accelerare e tagliando in derapata le curve per cinque giri, ovviamente entro il tempo limite.

Test Otto
Test finale per Patente di classe -B-

Trattasi del test finale, che inizia con lo stesso tracciato del terzo test con la poco governabile RX-7. Questa volta pilotate una più veloce Toyota Supra RZ e dovete decelerare arrivati a 230 km/h per riuscire a passare la stretta curva a destra. Il resto della pista va affrontato con frenetica velocità tranne per una stretta curva a sinistra dopo il seguente rettilineo.

Patente 'A' Internazionale

Credete di essere bravi? Provate ciò che segue per misurarvi. Questi test vi riconosceranno come pilota di prima classe, oltre a colmarvi di numerosi crediti extra se completerete il test finale, che racchiude tutto ciò che c'è di più impegnativo nel gioco. Ogni circuito regolare da percorrere è qui compreso, cosicché controllando i tempi di percorrenza avrete un'idea di cosa ci si aspetta da voi nella vera sfida.

Test Uno
High-speed ring - a cronometro

Prendete la TVR Griffith e completate il giro entro un minuto e sette secondi. Pendete a massima velocità il primo rettilineo e tagliate la curva a sinistra senza rallentare. La prossima curva richiede un'immediata decelerazione, ma senza esagerare coi freni se non volete finire rottamati. Accelerate in uscita fino a 150 km/h e poi rallentate per la prossima svolta. Uscite in velocità al rettilineo seguente e mantenete la velocità di 150 km/h per superare la prossima lunga curva a destra. Applicate tutto il gas attraversando il tunnel, poi rallentate per l'incipiente stretta curva a sinistra. Aumentate il gas mentre la percorrete in vista dell'ultimo rettilineo che segue.

Test Due
SS Route Five - a cronometro

E' il momento di provare la completamente americana Dodge Viper con una bella pista notturna. Accelerate a tavoletta fino a raggiungere 150-160 km/h, poi mantenete la velocità raggiunta nella sezione del tunnel. Accelerate attraverso la curva a S in galleria ma preparatevi all'improvvisa svolta a destra che occorre circa 100 metri dopo. Superate le prossime tre curve alternate e tenetevi sulla destra lungo il prossimo rettilineo, o vi schianterete contro una barriera sulla strada, con conseguente immediata eliminazione. Avvicinandovi al prossimo rettilineo fate attenzione all'improvvisa curva a sinistra, che precede un tratto dritto abbastanza lungo. Non fate che le insegne della Toyota vi distraggano dalla prossima curva a destra, quindi andate non correte per più di un centinaio di metri. Non accelerate troppo in uscita dalle prossime curve poiché si susseguono a brevi intervalli l'una dall'altra. Appena intravedete i lampioni, partite a tutto gas verso il checkpoint.

Test Tre
Grand Valley - a cronometro

Tornate alla britannica TVR Griffith per una rapida accelerazione dal via fino a 190 km/h e poi rallentate per la stretta curva a destra. Accelerate in uscita e impegnate a tutta velocità la prossima curva, seguita da un'altra ampia nella stessa direzione, mantenendovi sui 175-180 km/h. Rallentate alla piccola curva a sinistra e accelerate lungo il rettilineo scendendo poi a 100-120 km/h per la prossima svolta a destra. Riacquistate velocità nel tratto seguente, dopo il quale vi attende un'altra curva da 150 km/h, seguita da un'altra a circa 50 yarde che richiama la vostra attenzione prima dell'inserimento in galleria. Uscite dal tunnel e imboccatene un altro, nel quale potete premere a fondo il pedale in vista del lungo ponte e dell'ampia curva a destra. Rallentate in vista del muro di pietra e delle curve che preannuncia, siate cauti anche nella sezione recintata dal muro bianco prima di sfogarvi nell'ultimo rettilineo.

Test Quattro
Deep Forest - a cronometro

Tornate sul sedile di guida della Dodge Viper, molto meno governabile in controsterzo della TVR, ma con una risposta decisamente superiore. Attaccate con cautela la prima curva, ma se non rallentate dopo i 170 km/h siete finiti. Accelerate lungo la salita e andate di controsterzo per scivolare prepotentemente attraverso le prossime tre curve che precedono il tunnel. Attenti alla brusca svolta a destra prima del prossimo tunnel, poi procedete puliti sui 130-140 km/h fino a superare la brusca curva a sinistra occultata dall'albero sporgente. Una volta dopo lo striscione blu premete a fondo l'acceleratore per superare la lunga curva e i due tunnel, rallentando alla fine del secondo. Fate attenzione alla svolta a sinistra dopo la volta giù dalla collina e continuate ad accelerare avvicinandovi all'ultimo rettilineo che vi porta al checkpoint.

Test Cinque
Autumn Ring - a cronometro

Tornate innanzitutto nella TVR, e preparatevi ad affrontare questa corsa come un vero incubo, a causa delle

sue aspre e consecutive curve. In partenza raggiungete i 150–160 km/h e rallentate in vista della prima curva a destra. Accelerate lievemente e prendete le prossime

curve dando gas in controsterzo. Date ancora più gas scendendo il breve dritto e mollate il pedale al cartello giallo che indica i 50 metri e preparatevi sulla destra ad affrontare il tornante. Riprendete velocità avvicinandovi al prossimo tornante, che dovreste tranquillamente superare a 100 km/h, quindi scorrete via verso il ponte di pietra. Appena superatolo rallentate per affrontare il largo tornante a sinistra. Aumentate di poco l'andatura per scivolare attraverso la prossima breve curva, poi a manetta lungo il tratto che conduce a una nuova svolta a destra. La prossima curva può essere affrontata alla massima velocità, quindi premete il pedale e non rilasciatelo fino al traguardo.

Test Sei
Trial Mountain – a cronometro

La chiave di questa pista è riuscire a mantenere la velocità di crociera. Montate sulla Dodge e prendete le prime tre curve ad alta velocità, fino a 160–170 km/h.

Imboccate il tunnel senza rallentare, ma guardatevi dalla stretta curva a destra oltre le rocce più avanti. Scendete lanciati dalla collina e tagliate le curve costeggiate dalle rocce. Rallentate in uscita dal ponte per la stretta curva a sinistra. Riprendete quindi la corsa attraverso il lungo tunnel illuminato e la salita. Come riinizia la discesa, decelerate appena intravedete tracce di giallo, linee sulla carreggiata indicanti una rapida svolta a sinistra. Siate cauti nelle successive curve a S, specialmente la terza, la più stretta. Poi prendete in discesa l'ultimo paio di ampie curve prima del rettilineo finale.

Test Sette
SS Route 11 – a cronometro

Tocca ora alla TVR regalarvi il brivido della corsa notturna, da iniziare senza paura percorrendo il rettilineo e l'ampia curva a destra. Una volta raggiunti i 200 km/h rallentate in vista della prossima curva. Ora prendete la serie di corte curve a S a circa 100 km/h, giocando di acceleratore fino al lungo rettilineo, seguito da uno stretto tornante a destra. Cercate di superarlo senza pattinare, o la TVR andrà in testacoda. Ora rilassatevi

sul dritto in salita e attraverso il tunnel. Appena girate a sinistra fate attenzione alla chicane in galleria: se picchiate contro le barriere in questo punto è finita. Accelerate sulla pendenza dopo il tunnel e prendete la prossima curva a destra a 150–165 km/h. Anche la prossima curva va affrontata piano, visto che è seguita da un'altra ad S, poi imboccate l'ampio tornante in avvicinamento. Date gas entrati nella prossima curva e andate via senza intoppi attraverso il ponte illuminato e la successiva galleria, rallentando alla stretta curva a destra. Seguono alcune altre curve e poi un lungo rettilineo, ornato con gli striscioni della Mazda. Circa 75 metri dopo che sono finiti la strada svolta improvvisamente a destra (necessario decelerare). Superata questa sezione l5a strada si allarga, Permettendovi di osare di più. lungo la curva

Test otto
Test finale per patente IA a cronometro

E' giunto il momento di conquistare la patente, tornando alla Viper e a una pista familiare, ad eccezione del fatto che la correte in senso inverso, cosicché vi trovate di fronte a nuove curve. Dalla partenza andate spe-

diti fino a un tratto piano e rallentate appena vedete sulla sinistra un muro di pietra, che preannuncia uno stretto tornante nella stessa direzione. Dopo due piccole curve trovate la lunga svolta in galleria che precedentemente seguiva il ponte sospeso. Potete attraversarli in scioltezza diminuendo l'andatura a fine ponte entrando in un'altra curva in galleria, verso sinistra. Dopo il tunnel c'è un'altra curva in direzione opposta e ancora una galleria. Tocca ora quasi fermarsi se non ci si vuole girare alla fine del tunnel all'aspra curva a destra. Accelerate sul prossimo breve rettilineo e imboccate dolcemente le successiva coppia di curve, giù quindi per la collina e decelerate quando vedete la cava di ghiaia di fronte, a indicazione di un acuto tornante a sinistra. Applicate tutto il gas che potete giù per il lungo tratto serpeggiante, alla volta di un'altra cava dopo la terza flessione della strada. Come prima c'è un tornante, stavolta a sinistra. Una volta passatolo, superate senza paura l'ultima curva e il rettilineo.

LEGHE

MODO ARCADE

Prima di entrare nel Gran Turismo Simulation Mode, la sezione Arcade vi offre buoni elementi per prendere confidenza con le prestazioni della vettura e avere una generale sensazione del gioco. Potete correre solo su poche piste, o giocare a Cronometro. Ci sono quattro nuove piste nascoste da sbloccare vincendo tutte e tre le classi (A, B, C) sui quattro tracciati: High Speed Ring, Trial Mountain, Grand Valley e Clubman Stage Five. Per scoprire dovete correrle con difficoltà Easy. Giocando poi a livello Normal (e vincendo) tutte e otto le piste in tutte le classi svelerà un video finale. Un altro bonus si può ottenere è giocare in Hard, così sarà possibile sbloccare la modalità GT Hi-Fi, allo stesso modo che vincendo la GT Word Cup in Simulazione.

MODO GRAN TURISMO

Qui è dove inizia la vera competizione, sempre che abbiate ottenuto almeno la Patente B. Spetta a voi ora personalizzare la corsa, nel senso che non avrete più impostazioni stabilite. Lo scopo del gioco è raccogliere denaro per migliorare e ampliare il vostro parco macchine con elementi più prestanti. La vostra carriera automobilistica inizia infatti con la disponibilità sufficiente per una macchina di seconda mano, con la quale partire alla GT Cup. Con l'aumentare del vostro budget potrete settare al meglio il vostro mezzo con pezzi aggiuntivi, l'ultimo dei quali è l'assetto da gara. Se poi vincendo le gare accumulate abbastanza denaro potrete permettevi anche le Edizioni Speciali delle varie case automobilistiche, ma dal via ne passerà di tempo.

GT LEAGUE

Sunday Cup

Requisiti: Patente B
Restrizioni: Nessuna, ammessa qualsiasi vettura

Ci sono tre corse da completare nella Sunday Cup, , Autumnring Mini, High Speed Ring e Grand Valley East. Questa lega è comunque di gran lunga lontano dall'essere la più facile e ve ne accorgerete quando andrete a

sbattere. Come tutte le corse, una volta entrati in gara potrete decidere come affrontare il percorso, scegliendo perciò dimodificare le impostazioni dell'auto, correre direttamente, qualificarsi o provare il tracciato. La scelta consigliata è l'ultima, percorrete il circuito individuando i punti critici, dopodiché modificate la vettura e verificate i cambiamenti apportati. Una volta pronti conquistate il vostro punto di partenza sulla griglia e date il via alla corsa. La vittoria nella Sunday Cup vi premierà con una Mazda Demio A-Spec; meglio di niente e comunque la potete rivendere.

Clubman Cup

Requisiti: Patente A
Restrizioni: Nessuna, ammessa qualsiasi vettura

Passate a una livello superiore e vincerete più denaro in questa gara. Di nuovo dovete arrivare primi correndo su tre circuiti, Autumnring, Clubman Stage Route Five e Trial Mountain. Dovete possedere una vettura della classe Dodge Viper per rimanere al passo. Vincendo la Clubman Cup otterrete la

Camaro Z28 30th Anniversary, che sterza come un papero sul ghiaccio, ma è remunerativa da vendere.

GT Cup

Requisiti: Patente A
Restrizioni: Nessuna, ammessa qualsiasi vettura, benché sia consigliato l'uso di un'auto di categoria GT Special.

La competizione inizia ad inasprirsi, quindi è il caso di aumentare le prestazioni dell'auto portandoli ai livelli da gara. Se avete da parte abbastanza denaro, per esempio 80.000 crediti, un buon investimento sarebbe

l'acquisto di una Viper GTS. Dovete ora gareggiare al meglio su quattro piste, completando tre giri per ognuna. L'assetto della macchina scelta dovrebbe mirare alla riduzione del sovrasterzo, così come ad un ribassamento per migliorare la stabilità, ecc. Il primo posto vi gratificherà con una Toyota Chaser LM Edition.

GT World Cup

Requisiti: Patente A Internazionale
Restrizioni: Nessuna, ammessa qualsiasi vettura, ma cercate di puntare a un modello special edition

Sei circuiti vengono proposti, ma avete veramente bisogno di qualcosa con un tocco in più se cercate la vittoria. La scelta della macchina è personale, comunque la Castrol Supra GT spicca tra la folla come la soluzione complessivamente migliore. Il prezzo non è basso (circa 500.000 crediti), ma aspettatevi di soffrire se optate per qualcosa di meno. I tracciati presenti sono: High Speed Ring, Trial Mountain, Grand Valley Speedway, Special Stage Route Five, Deep Forest Racing Way e Special Stage Route 11. Vincendo non vi verrà regalato niente, oltre alla soddisfazione personale e all'abilitazione delle piste in Alta Risoluzione.

EVENTI SPECIALI

Numerose sono le coppe della sezione Eventi Speciali e vi impegneranno a lungo.

FF Challenge

Requisiti: Patente B
Restrizioni: Solo macchine a trazione anteriore

Tre sono le piste di questa coppa, che se vinta vi porterà una CR-X EF-8 SiR. La macchina che dovreste sce-

gliere per il tracciato è la Mitsubishi FTO GPX. I circuiti da percorrere sono Deep Forest Racing Way II, Grand Valley East and the Special Stage Route 11.

FR Challenge

Requisiti: Patente B
Restrizioni: Solo macchine a trazione posteriore

Atri tre faticosi circuiti in cui competere, stavolta solo per macchine a trazione posteriore. L'arma migliore per questa pista risulta essere il ritorno alla Dodge Viper, mentre i premi sono una Sil Eighty e una Silvia Q's 1800cc. I circuiti proposti sono Grand Valley East II, Deep Forest Racing way and Grand Valley Speedway II.

4WD Challenge

Requisiti: Patente B
Restrizioni: Solo macchine a trazione integrale

I circuiti presentati sono: Trial Mountain II, Grand Valley Speedway and Special Stage Route Five II. La gara è più o meno simile alle due precedenti, mentre la vettura ideale da utilizzare è la the Special Model Mitsubishi – GTO LM Edition oppure, se le vostre tasche non lo permettono, ripiegate sulla GTO Twin Turbo. Il vincitore si porterà a casa una Lancer GSR Evolution IV e una Alcione SVX S4.

Lightweight Sports Battle Stage

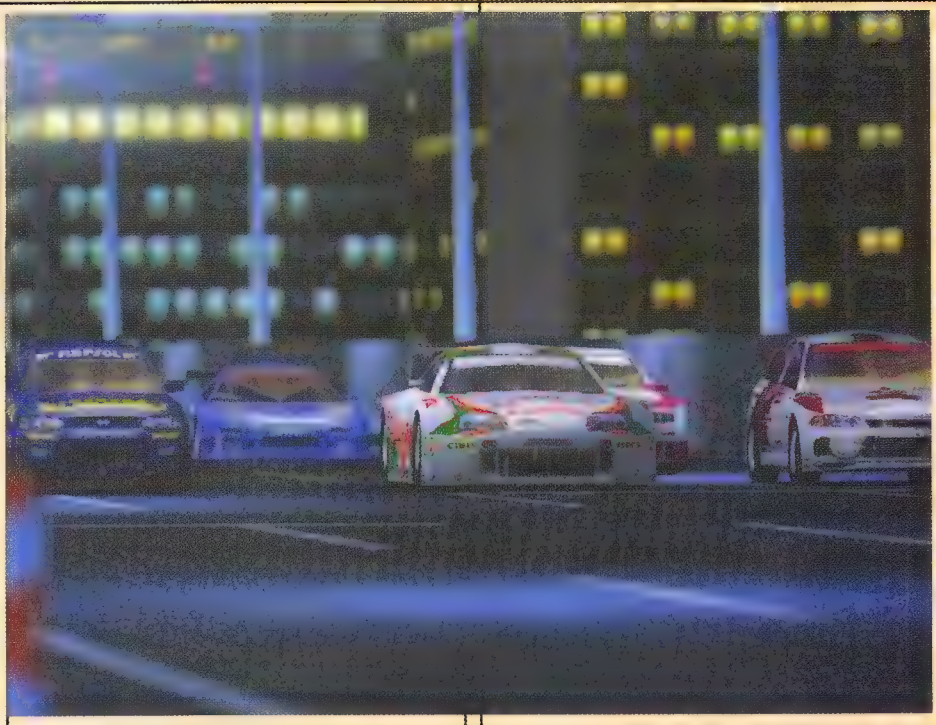
Requisiti: Patente B
Restrizioni: Solo macchine di peso contenuto

Ci sono parecchie macchine tra cui scegliere in questa sessione per cui e tutta questione di vedere qual è il modello con cui vi trovate più a vostro agio. Alcune delle macchine più prestanti sono la FTO GPX, la Civic Type R, la Mirage Asti RX o la Mirage CyborgR. La FTO GPX è costosa ma efficace, sebbene non potente la Civic o la Mirage, però meglio governabile. I tre circuiti presenti sono: Autumnring Mini II, Clubman Stage Route Five e Deep Forest Racing Way II. Vincendo il torneo diverrete padroni di una Civic Type R e una Eunos Roadster.

US-Japan Sports Car Championship

Requisiti: Patente A
Restrizioni: Solo macchine giapponesi e americane.

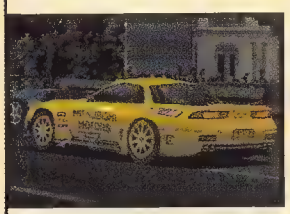
Ogni cosa vi spinge alla Dodge Viper Special Edition, ottima scelta a meno che non siate combattuti tra l'usare questa o una Castrol Supra. Dipende esclusivamente dal vostro portafoglio, ma la seconda opzione risulta la migliore, se realizzabile. La competizione si svolge su cinque tracciati che includono Trial Montana II, Special Stage Route Five, High Speed Ring, Grand Valley East II e Special Stage Route 11. Il frutto della vittoria saranno una Mitsubishi FTO LM e una Dodge Viper GTS-R.



Anglo-Japanese Sports Car Championship

Requisiti: Patente A
Restrizioni: Solo macchine giapponesi e inglesi.

La inglesi TVR sono molto costose e benché superino quasi la barriera del suono sono praticamente sfornite di sterzo. Dopo queste dure parole provate a farci cinque giri e cadrete morti. La Castrol Supra invece ottiene piena fiducia . Le uniche volte che vedrete la TVR saranno nello specchietto retrovisore o impastato contro qualche cespuglio. E piste sno le stesse della gara precedente, ma cambiano i premi. Il vincitore si poterà a casa una Honda CR-X DelSol LM e una TVR Cerera LM Edition.



Anglo-American Sports Car Championship

Requisiti: Patente A
Restrizioni: Solo macchine americane e inglesi.

Una ripetizione dei precedenti cinque circuiti, questa volta in corsa Americani e Britannici. La scelta ovvia cade sullaViper GTS e la vittoria vi frutterà una RX-7 A-Spec LM Edition e la Dodge Concept Car, modello non in vendita, perciò vi conviene impegnarvi al massimo.

Megaspeed Cup

Requisiti: Patente A
Restrizioni: Nessuna, ammessa qualsiasi vettura

Vengono proposte tre corse, High Speed Ring, Test Course e High Speed Ring II. Qualsiasi modello che non sia la Castrol Supra GT è destinato velocemente a perdere, la velocità è il fattore fondamentale dal momento che ogni pista va percorso solo due volte. Il vincitore, che se usate la macchina consigliata sarete voi, riceverà una Soarer 2.5 GT-T VVTi e una Aston Martin DB7 Coupe.

Grand Valley 300km Endurance Race

Requisiti: Patente A Internazionale
Restrizioni: Nessuna, ammessa qualsiasi vettura

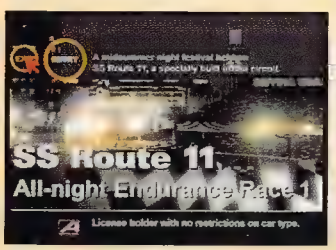
Lo scenario della competizione è la Grand Valley Speedway e la macchina consigliata – udite udite – la Castrol Supra GT, di gran lunga la più veloce e facile da controllare. Prima della partenza date un occhio al nuemro di giri da percorrere (60!), quindi sbrigate ciò

che avete in sospeso per non dover interrompere. La ricompensa è proporzionale all'impegno necessario: una Castrol Supra GT nuova di zecca, visto che quella utilizzata per la gara sarà ormai sfiancata.

SS Route 11 All night Endurance Race 1

Requisiti: Patente A Internazionale
Restrizioni: Nessuna, ammessa qualsiasi vettura

Un'altra prova di resistenza, stavolta sull'impegnativo circuito SS Route 11. Benché la distanza da coprire sia dimezzata, il tempo impiegato sarà quasi lo

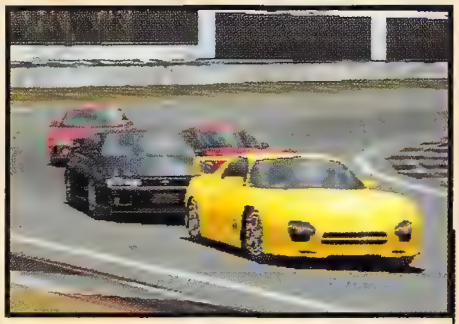


stesso, visto che c'è solo una lunga distesa in cui andare lisci. Guidate nuovamente la Castrol, facendo attenzione a non accelerare troppo veloce in uscita dalle curve. Chi vince questa sessione si guadagna una S14 Silvia LM Edition.

Normal Car World Speed Contest

Requisiti: Patente A
Restrizioni: Possono partecipare solo macchine non elaborate

Una gradevole pausa dopo le piste di endurance, così come un piacevole ritorno a bordo della Dodge Viper GTS. Assicuratevi di non ritoccare i componenti dell'auto montando modifiche da gara, o non verrete accettati. La posta in palio sono una Impreza '96 Sedan WRX



STi e una Supra RZ. Le piste da percorrere sono: Autumnring Mini II, Grand Valley East II, Clubman Stage Route Five II, Deep Forest Racing Way II e Special Stage Route 11.

Hard-tuned Car Speed Contest

Requisiti: Patente A Internazionale
Restrizioni: Non ammesse macchine in assetto da gara

Altri cinque circuiti per questa competizione che includono High Speed Ring II, Grand Valley Speedway II, Clubman Stage Route 5 II, Autumnring II e Special Stage Route 11 II. La scelta del mezzo è personale, qualsiasi modello totalmente ritoccato va bene, purché non

adattato con l'assetto da gara. La NSX e la Supra, assieme ad una Viper adeguatamente elaborata sono probabilmente i migliori contendenti. Vincendo il trofeo riceverete una AE86 Sprinter Trueno GT e una R32 Skyline GT-R'91.

SS Route 11 All night Endurance Race 2

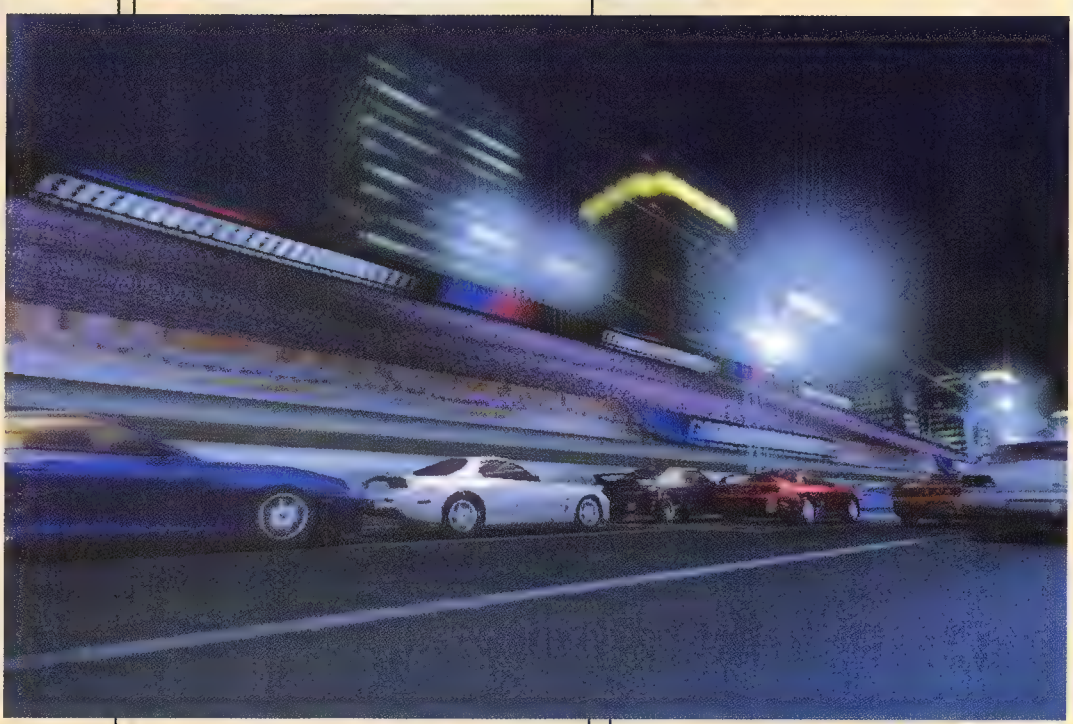
Requisiti: Patente A Internazionale
Restrizioni: Non ammesse macchine in assetto da gara

Un'altra maratona di 30 giri, ma ovviamente più difficile dell'ultima. Non potendo prendere nessuna particolare macchina da corsa, scegliete la Supra GT, modificandola

completamente ad eccezione dell'assetto da gara. Al vincente una Nismo GT-R LM Edition.

LA PISTA

Tute le piste contemplate sotto sono state percorse con la Castrol Supra GT. Le velocità e i modi di sterzare variano quindi da modello a modello.



High Speed Ring

Dopo una partenza bruciante, tenete la destra della pista poi, mantenendo piena velocità, entrate a chiodo nella Curva Uno spostandovi sull'altro lato. Dovreste fuoriuscire dalla svolta a 260–270 km/h (280–290 al secondo giro). Bruciate il breve rettilineo e imboccate la svolta successiva a poco oltre 200 km/h fin quando tiene la macchina. Decelerate a circa 160 km/h per la Curva Due e ancora un po' per la Curva Tre. Attaccate l'ampia curva a tutta velocità, poi entrate nell'ultima curva a 180–190 km/h, quindi premete senza remore fino all'arrivo.

Trial Mountain

Partite veloci e affrontate le prime due curve a 180–190 km/h, scendendo a circa 130 km/h prima di entrare nel tunnel 1. Lentamente in discesa fino a circa 150 km/h nelle successive curve a S tra i punti 2 e 3, cercando di attraversarli intraversandovi di potenza. Entrate nel tunnel 3 e premete il pedale sul lungo rettilineo. Tagliate la curva a sinistra a 155–160 km/h al punto 4 e attaccate la breve serie di curve a S a 150 km/h. Arrivando al punto 5 cercate di mantenervi dritti sulla lunga chicane, dal momento che è molto facile perdere il controllo. Ora potete avanzare spediti verso il traguardo.

Grand Valley East

Dal via accelerate fin quasi alla massima velocità, mantenendo il lato esterno della carreggiata. Raggiunti i 220–230 km/h rallentate ed imboccate il tornante a destra a non più di 100 km/h se non volete finire fuori al punto 1. Prendete le due curve a destra nella prossima sezione a 150km/h prima di entrare nel tunnel al punto 2, dove impegnare la curva sotto i 100 km/h. Riacquistate velocità lungo la galleria e prendete la prossima curva a 150 km/h, puntando rapidamente sul lato sinistro della seconda curva in modo da attraversarla quasi dritti. Schiacciate sull'acceleratore nella svolta 3 e impegnate il lungo rettilineo a massima velocità. Ricordatevi che al prossimo giro arriverete al tornante molto prima.

Clubman Stage Route Five

Questa è una corsa notturna molto impegnativa. Dal via raggiungete i 150–160 km/h e rallentate per la curva a destra, attaccate il tunnel a 160–170 km/h. Uscite dalla galleria a 130–140 km/h prima di curvare a 120 km/h.. Date una breve accelerata prima di impegnare una stretta curva a 120–125km/h. (punto 2). Accelerate nuovamente e guidate con dolcezza attraverso la lunga chicane per poi andare dritti. Raggiungete i 180–190 km/h e spostatevi sulla sinistra per evitare il contatto con gli ostacoli sporgenti al punto 3. La curva a sinistra che segue immediatamente dopo va presa sui 120 km/h per evitare testacoda. Completate tranquillamente il resto del circuito.

Autumn Ring

la prossima curva in modo da trovarvi sulla destra della curva minore e passare dritti anche quella. La prossima

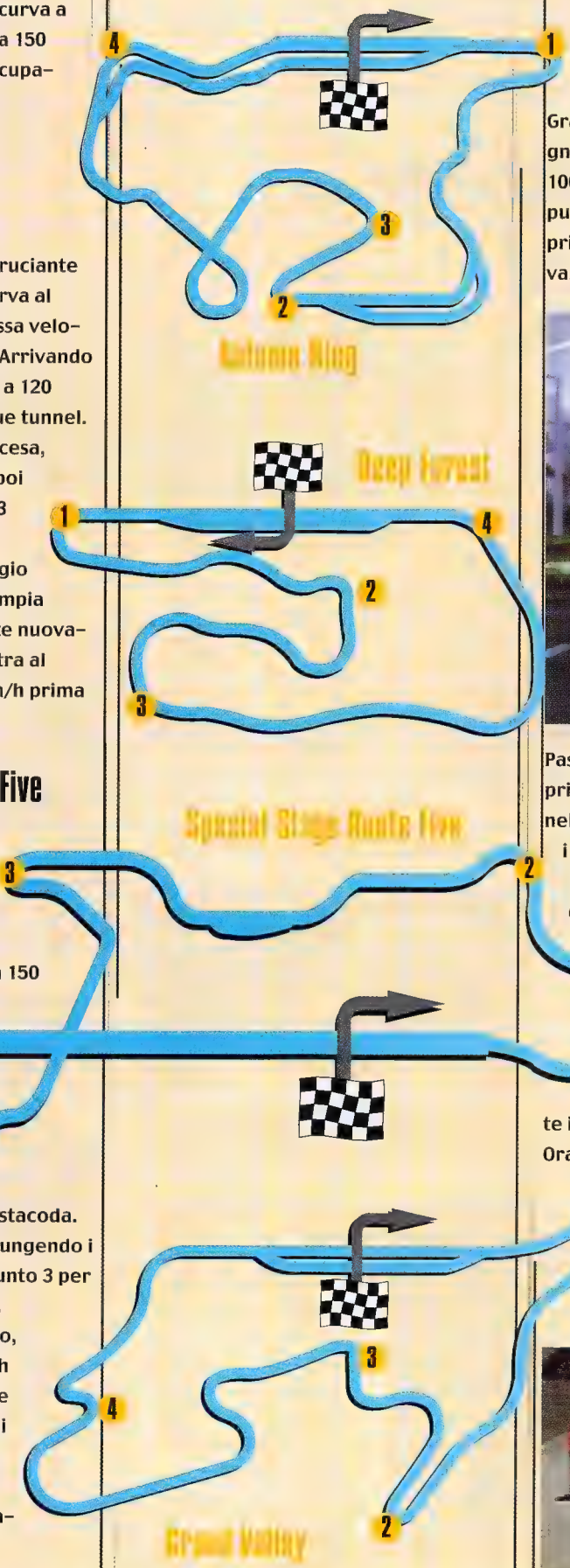
svolta po' essere imboccata a 120 km/h prima dell'ultima curva ampia curva a destra al punto 4, percorribile a 150 km/h. Da qui filate senza preoccupazioni all'arrivo.

Deep Forest

E' richiesta un'altra partenza bruciante per arrivare a 140 km/h alla curva al punto 1 e poi mantenere la stessa velocità lungo la serie di curve a S. Arrivando al punto 2 rallentate e svoltate a 120 km/h prima di attraversare i due tunnel. Aumentate l'andatura nella discesa, prendete la curva a 150 km/h, poi dopo gli striscioni blu al punto 3 lanciatevi per la salita fino a superare i 200 km/h nel passaggio sotto il ponte. Rallentate nell'ampia svolta a sinistra e poi aumentate nuovamente nella dolce curva a sinistra al punto 4, raggiungendo i 170 km/h prima del rettilineo conclusivo.

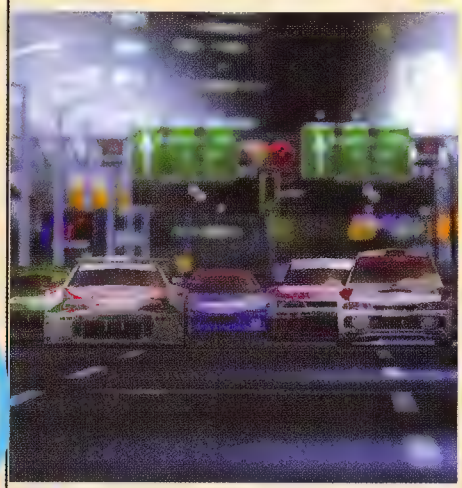
Special Stage Route Five

Ancora tempo di guida notturna e una rapido avvio sul tratto iniziale che vi porterà a imboccare una curva a destra a 150 km/h, per poi entrare, sempre aumentando il gas, in galleria. Ora procedete facendo attenzione di non impegnare il tornante sinistro del punto 2 a più di 100 km/h per evitare testacoda. Passate la lunga curva a S raggiungendo i 140-150 km/h, rallentando al punto 3 per un'altra stretta curva a sinistra. Procedete per il breve rettilineo, rallentando raggiunti i 160 km/h per oi prendere l'estesa chicane del punto 4 sui 130 km/h. Date di nuovo gas e prendete l'ultima curva a 150 km/h, per poi affrontare in volata il tratto finale.



Grand Valley

L'inizio di questa pista è lo stesso della Grand Valley East, dove bisogna impegnare il tornante al punto 1 a non più di 100 km/h. Anche il secondo tornante, al punto 2, va preso mantenendosi entro i primi 100 km/h, quindi rallentate arrivando dalla lunga e sinuosa discesa.



Passate le prossime due curve a 150km/h prima dell'impegnativa svolta a sinistra nel punto 3 del tunnel, non sforando oltre i 100km/h. Uscite dalla galleria e imboccatene subito un'altra, superando tranquillamente la curva che cela a 150 km/h. Appena abbandonato il secondo tunnel procedete velocemente attraverso il ponte e imboccate la galleria aperta su un lato a 180 km/h. In prossimità del punto 4 rilsciate il gas e impegnate la svolta a 120 km/h, Ora accelerate, superate la curva a sinistra a 150 km/h e poi lanciatevi attraverso la successiva nel tentativo di tagliare il vicino traguardo alla massima velocità raggiungibile.

APE ESCAPE

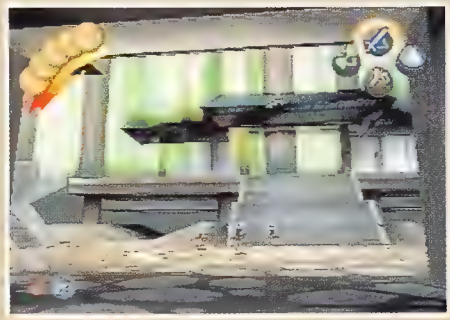
Bentornati alla parte finale della nostra passeggiata attraverso il mondo di Ape Escape. Troveremo di nuovo Spike, che avrà ancora bisogno di ottenere pochi altri articoli per riuscire a catturare le rimanenti scimmie. Infine incontreremo Spector in persona.

SECONDA E ULTIMA PARTE

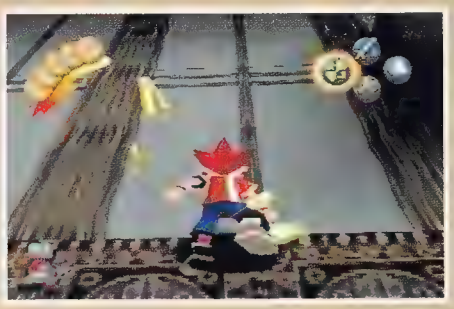
RECENT PAST

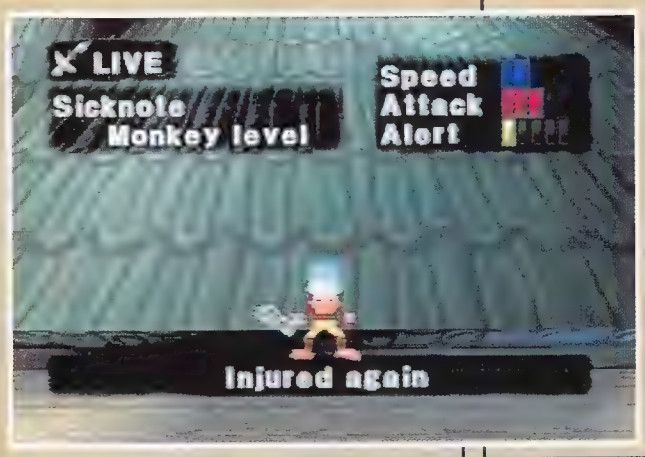
Livello 13
Tranquil Temple
(Tempio della Tranquillità)

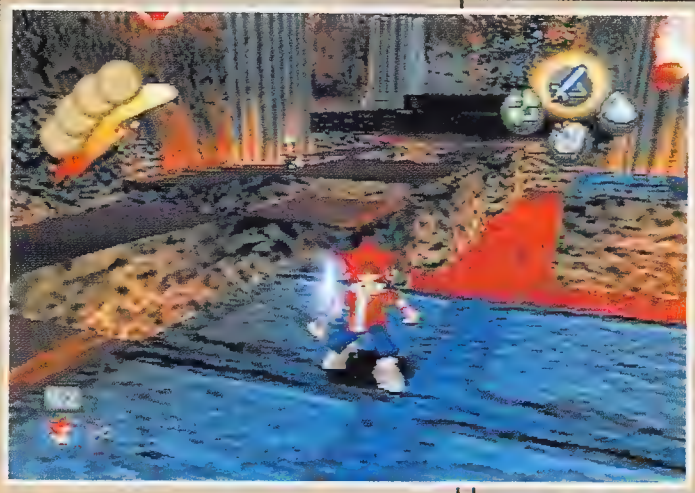
E' giunto il momento di introdurre Spike nell'era della civilizzazione, dove troverete dodici scimmie rampanti che corrono per tutto il livello. Per completarlo dovrete catturarne sette con la rete, inoltre troverete tre monete di Spector che attendono di essere raccolte. Partendo dai piedi di una lunga serie di scalini, correte rapidamente a metà strada circa ed eliminate le palle ninja blu, prima che queste vi colpiscano. Una volta giunti in cima agli scalini,



procedete strisciando carponi finché non vedrete tre scimmie in lontananza. Cercate di sorprenderle tutte e tre, ma non inseguite quelle che scappano, dato che nell'area ce ne sono altre armate fino ai denti. Ora procedete seguendo un'altra serie di scalini, che si trova nei pressi del tempio principale, ma prestate attenzione al toro che sta caricando, situato al piano terra. Appena entrati nel tempio salite le scale e troverete tre scimmie da catturare. Nel primo livello del tempio (dove ci sono le torce) fate molta attenzione, dato che ci sono diverse palle ninja in agguato dietro le colonne. Se perdete dei biscotti della salute, ne troverete un barattolo nei pressi della colonna di sinistra, dove potrete fare rifornimento. Utilizzate l'elica per volare in alto, in cima alle colonne con gli idoli, intorno ai bordi del livello inferiore, così potrete trovare altri punti. Dopo avere attaccato di sorpresa le due scimmie sul primo livello, dirigetevi verso quello più alto, dove troverete Scamp sdraiato su un idolo. Questa scimmia è una veloce attaccante armata di tutto punto, quindi lasciatela stare oppure, cercate di salire cautamente in cima all'idolo per raccogliere la moneta di Spector senza disturbarla. La cassetta delle lettere nel lontano angolo di destra, vi racconterà di alcune scimmie che indossano dei mutandoni verdi e che hanno una capacità visiva superiore alle altre. Dopo che avrete messo nella rete le scimmie più facili da catturare di questo tempio, andate via per esaminarne degli altri. Se volete cercare di catturare Scamp, il modo migliore è quello di attaccarlo dall'alto, cercando di non dargli il tempo di prendere la mira e spararvi contro. Utilizzate l'idolo per avere il vantaggio dell'altezza. Non appena avrete lasciato il tempio, esplorate la balconata per scovare i punti extra che si trovano nell'area ovest. Proseguite verso ovest (sinistra, rispetto a quando siete entrati nell'area) dove, dietro la grande campana, troverete un'altra moneta di Spector da raccogliere. Dal campanile guardate sopra il







tempio da cui siete usciti prima e vedrete un'altra scimmia armata pesantemente e seduta sul tetto. Utilizzate la vostra fionda per metterla fuori combattimento, facendola cadere a

terra per poterla catturare. Prima di lasciare il campanile, utilizzate il vostro bastone per colpire la campana un paio di volte, dato che spesso alcune scimmie vi si nascondono sotto.

Andate sopra il pozzo d'acqua, che si trova nel lontano angolo est dell'entrata principale, calatevici dentro e seguite i sentieri stretti evitando la pozza di lava. All'interno troverete una scimmia dai poteri medianici, conosciuta come Stressed. Se avete bisogno di ulteriori scimmie lasciatela stare, dato che sarà in grado di farvi finire nella lava, se vi avvicinerete troppo. Avanzate attraverso la pozza di lava, finché non raggiungerete la statua di una scimmia di pietra. Nei pressi della struttura ci sarà una stanza nascosta, ma dovrete trovare il pulsante

rosso per renderla accessibile. Guardate alla vostra sinistra per trovare una colonna di pietra su cui librarvi in volo, quindi attraversate la sporgenza stretta, atterrando sopra un'altra colonna. Guardate oltre la pozza di lava per scovare un'altra colonna dall'altra parte. Dovrete correre e librarvi in volo per raggiungerla, poi uti-

lizzate le piattaforme di destra per giungere a una fune. Saltate aggrappandovi alle funi e superatele dondolando, raccogliete i punti lungo il percorso, quindi portatevi librando verso la sporgenza successiva, contenente la terza e ultima moneta di Spector di questo livello. Ora tornate indietro lungo il percorso precedente finché non raggiungerete la colonna su cui siete dovuti salire volando. Davanti a voi troverete il pulsante rosso. Estraete la vostra fionda e sparateci contro per aprire la stanza segreta e trovare un'altra scimmia. Dopo averla catturata lasciate la zona, tornando verso l'entrata del pozzo, e risalite la fune.

Livello 14
The Great Wall of China
(La Grande Muraglia Cinese)

In questo livello troverete altre tre monete di Spector da raccogliere e dovrete catturare otto scimmie per completarlo. Iniziate proce-

dendo lungo la muraglia, finché non giungerete a una piccola piattaforma verde alla vostra sinistra. Saltate o spiccate il volo su di essa e poi su quella larga in lontananza. Qui potrete raccogliere la prima moneta di Spector e dei punti extra, sulla sezione superiore della piattaforma. Tornate verso la muraglia e proseguite lungo essa. Saltate sulla piattaforma in movimento e correte da sinistra verso destra, evitando i muri con le punte. Alla fine saltate giù ed estraete la vostra fionda. Alzando lo sguardo al cielo vedrete dei vasi volanti, a cui dovrete sparare prima che arrivino per attaccarvi. Proseguite fino a raggiungere le piattaforme rotanti rosse di destra. Attraversatele saltando, oppure usando semplicemente l'elica. Dopo essere balzati dall'ultima piattaforma verso quella verde, preparate la vostra rete per cat-

turare Meg. Saltate verso la piattaforma rossa, oltrepassate quella verde e tornerete indietro al muro principale. Il vostro prossimo ostacolo sarà costituito dalle sporgenze delle mura, che dovrete oltrepassare prima che inizino a digradare verso il basso. Utilizzate l'elica per portarvi in alto e zompate da una sezione rialzata all'altra, finché non raggiungerete la vetta. In basso troverete Pal, la scimmia in possesso di

un'arma laser. Calatevi giù e cercate di sorprenderla strisciando. Dopo averla catturata raccogliete i punti extra e andatevene, usando le scale di legno per tornare al muro principale. Proseguite fino alla fine delle mura, preceduta da un grosso tamburo rotante. Balzate sopra il tamburo e continuate a saltellare per non ruzzolare di sotto, infine saltate sulla successiva sezione di muro, dove si aprirà una porta. Raccogliete i biscotti extra, se ne avete bisogno, quindi entrate nella nuova sezione.

Non appena entrerete nella nuova area, la cassetta delle lettere vi dirà che le scimmie con indosso mutandoni bianchi sono molto più allerta delle altre. Dentro la stanza successiva, troverete tre scimmie che stanno correndo e suonando il gong al centro di essa, facendo scattare un meccanismo che farà cadere a terra dei pesi. Prima di continuare dovrete catturare tutte e tre le scimmie, quindi la tattica migliore da usare consiste nel fare la guardia al gong e attendere che le scimmie si facciano avanti. Dopo averle catturate tutte e tre, appariranno dei blocchi, con delle frecce rosse luminose, su cui dovrete saltare per uscire dalla stanza. Prima di andare via non dimenticate di raccogliere la seconda moneta di Spector che sarà adesso rivelata.

Quando vi troverete abbastanza avanti lungo la muraglia, usate la piattaforma in movimento per oltrepassare la sega circolare in funzione davanti a voi.

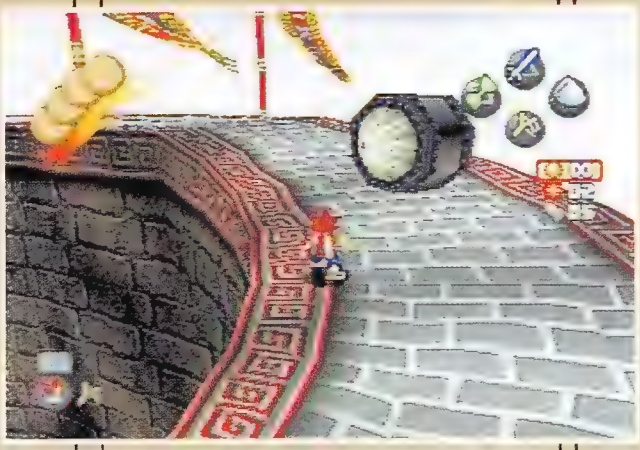
Prima di tutto utilizzate la vostra fionda per eliminare tutti gli uccelli che vi svolazzano sopra la testa e guardate in alto a sinistra per scoprire un pulsante rosso a cui sparare. Saltate sulla piattaforma, evitate la sega e, quando sarete abbastanza vicini, saltate sulla successiva sezione di mura. Proseguite lungo il muro, rimanendo nella sezione rossa per evitare i barili rotolanti. Giungerete a una ruota che, una volta fatta girare, calerà un ponte levatoio, consentendovi di procedere lungo il muro.

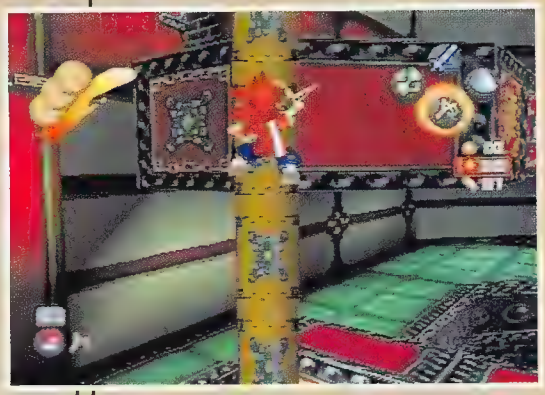
Dopo avere superato il ponte, estraete immediatamente la vostra fionda per sparare contro altri vasi volanti. Procedete fino a raggiungere una sezione con tronchi rotanti. Invece di attraversarli, guardate alla vostra sinistra per scoprire dei chip galleggianti, che indicano alcune sporgenze su cui potete calarvi. Scendete e troverete un barattolo di biscotti, poi seguite il sentiero per trovare un'altra scimmia. Utilizzate l'ascensore rosso per riportarvi in alto e proseguite lungo il muro. Dopo che avrete oltrepassato la sezione dei tronchi e che sarete entrati nell'area nuova, troverete le ultime due scimmie: Coder e Flea. Camminate verso sinistra e utilizzate la ruota per fare apparire una piattaforma dal muro, passatele attraverso di corsa, prima che essa vi faccia finire contro quello pieno di punte. Quando giungerete alla seconda ruota da girare, avrete bisogno dell'elica per attraversare la sezione successiva di piattaforme, per correre e volare attraverso l'apertura. Non preoccupatevi se scendete al livello inferiore, dato che alla fine ci dovrete finire per catturare la più facile delle due scimmie. Per prendere la scimmia di sotto, vedrete che si nasconde sotto il pavimento trasparente.

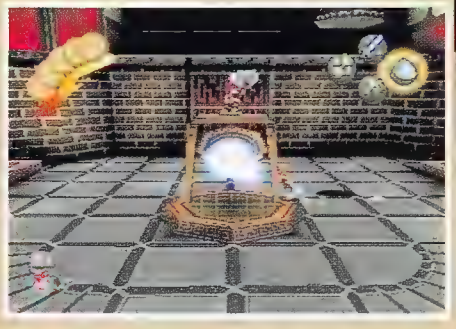
Scendete nei buchi che si trovano a entrambe le estremità del pavimento e utilizzate il pulsante di visuale per vedere la scimmia attraverso lo schermo.

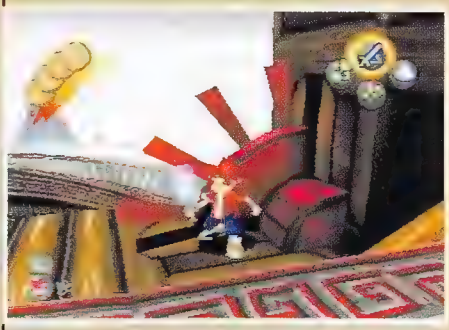
Usate il reticolo di mira della vostra fionda e sparate alla scimmia per farla uscire allo scoperto.

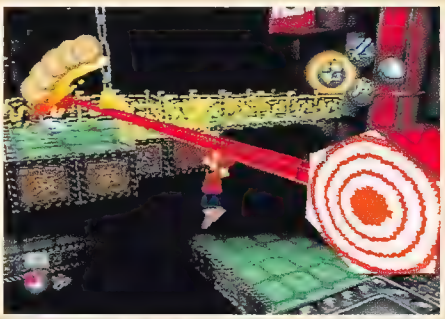
Per ritornare in alto, alla sezione più alta, utilizzate il palo che si trova nei paraggi. Dopo avere passato la seconda piattaforma, seguite il sentiero per leggere di alcune scimmie che indossano mutandoni neri. Sparate al bersaglio bianco e rosso per spostare il palo rosso, in modo che possiate saltare su di esso e dondolare attraverso, per raggiungere la scimmia e completare il livello.







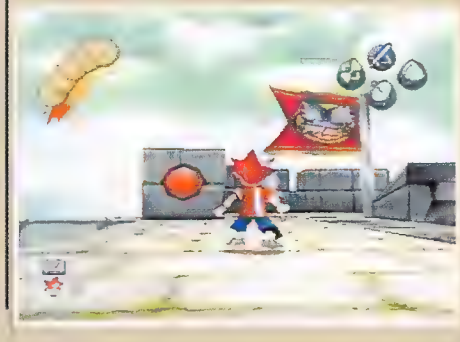




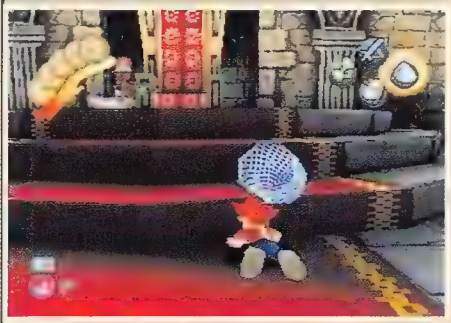
Livello 15
Trick Castle
(Castello dei Trabocchetti)

Questo è il secondo più grande livello del gioco e comprende venti scimmie da catturare, mentre sarete alla ricerca di Spector. Il livello contiene anche quattro delle sue monete.
Dall'inizio del livello fate fuori le tre cipolle che pattugliano la scogliera superiore. Camminate finché non raggiungerete i due alberi e una roccia, quindi guardate sulla facciata rocciosa sottostante per vedere una scimmia: Mum.

Utilizzate l'elica per planarle dritti in testa, facendo apparire la vostra rete prima di atterrare, in modo da prenderla facilmente al volo. Proseguite per raccogliere i punti extra che si trovano nei paraggi della cascata, ma non entrate nell'area dietro essa, dato che al momento e' un vicolo cieco. Risalite la facciata della scogliera utilizzando le sporgenze e mentre procedete raccogliete i punti extra.
Sebbene ci sia un'altra scimmia (CD) all'altra estremità della fascia costiera, sarà veramente difficile catturarla, poiché è molto rapida a lanciare i missili a ricerca contro di voi. Una volta tornati in cima alla scogliera, continuate ad avanzare, attraversando il ponte e puntando in direzione del castello. Potete raccogliere dei punti extra dall'acqua sotto il ponte, se ne avete bisogno. All'interno del castello vi si presenteranno tre percorsi: non potrete passare attraverso le porte principali finché non avrete catturato le quattro scimmie, come indicato dal segnale. Prendete il corridoio di sinistra (ovest), ma mentre proseguite fate attenzione alla cima rotante. Entrando nella stanza davanti a voi, troverete Gazza a guardia di due campane: dopo che vi avrà scoperto, suonerà le campane che richiameranno dei pipistrelli per attaccarvi. Correte oltre Gazza, visto che non riuscireste a raggiungerlo ora, e combattete velocemente con la cima rotante all'interno della stanza. Ora strisciate all'indietro verso Gazza, per catturarlo di sorpresa. Continuate ad avanzare nella stanza, e giungerete a una ruota da azionare. Appena la ruota girerà, la colonna di pietra si alzerà. Quando sarà estesa del tutto, balzate rapidamente sulle sporgenze vicine e poi su di essa, utilizzandola per superare il varco attraverso il sentiero.

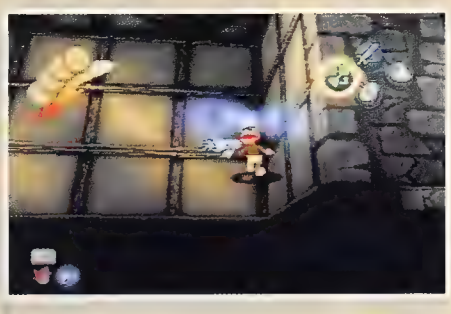


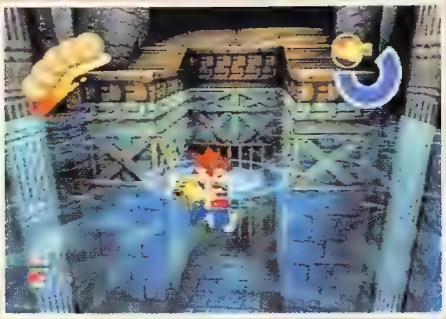
Risalitelo cautamente, evitando i barili rotolanti. Quando sarete in cima, giratevi per vedere la scimmia successiva, che sta correndo intorno alla piattaforma circolare sul lato opposto. Usate l'elica per correre e volarle in testa: un'altra facile cattura. Dalla colonna circolare guardate in basso, per vedere Sid, di guardia sopra una sporgenza. Saltategli in testa, ma fate attenzione alla sua arma laser. Ora tornate in cima al pendio, passate attraverso le porte e strisciate fino alla scimmia successiva: Pascal, che sarà facile da catturare.



Se ne avete bisogno cercate in giro in quest'area e troverete la scatola dei biscotti. Premete il pulsante rosso, che creerà degli scalini fin sul bastione del castello. Ora avete abbastanza scimmie per entrare nella porta principale dell'ingresso del castello.

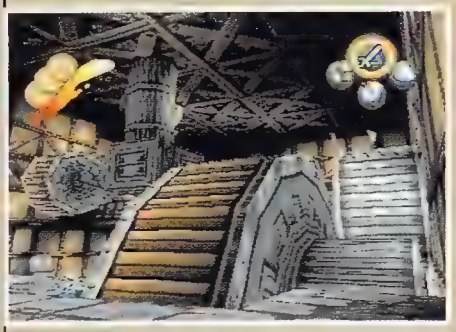
Appena entrati vedrete una grande sedia rossa davanti a voi, su cui sarà seduta la scimmia Elvis. E' difficile da prendere, pesantemente armato e per rendere le cose più difficili, non potrete strisciare verso di lui, a causa delle due cime rotanti che sono a guardia del terreno. Un'altra scimmia si trova in alto, sui candelabri, quindi dirigetevi a destra e salite le scale. Correte e libratevi in volo verso i candelabri per eliminarla. Saltate sul secondo candelabro





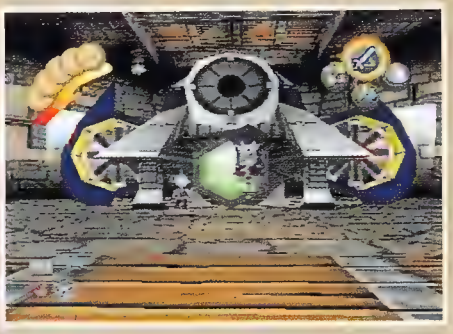
e poi in basso per attaccare di sorpresa Elvis. Se non riuscite a catturarlo con la rete, nascondetevi di fianco alla sua sedia, in modo da catturarlo facilmente quando tornerà indietro. Tornate di nuovo sui candelabri e dirigetevi verso la piattaforma di sinistra, che contiene un barattolo di biscotti. Seguite il corridoio fino alla fine, dove troverete un'altra scimmia e una moneta di Spector. Ora tornate indietro e attraversate i candelabri per entrare nella stanza successiva, dalla parte opposta. La scimmia che troverete sarà facile da catturare, basterà semplicemente arrampicarvi sulle sporgenze e attendere che vi volti le spalle per salire e metterla nella rete. Proseguite all'interno della stanza, facendo attenzione a altre cime rotanti e fermatevi sul bordo di un burrone. Dall'altra parte c'è una porta che si aprirà dopo che sarete atterrati sani e salvi sulla sporgenza. Potrete usare la piattaforma che si muoverà dopo che le sarete atterrati sopra, oppure potrete librarvi in volo sopra di essa.

Dopo avere oltrepassato le porte, troverete un pendio alla vostra sinistra e una piattaforma mobile davanti a voi. Scivolate di sotto, dove troverete un cavaliere con l'armatura, a guardia di un'altra entrata e di alcuni biscotti. Per il momento ignorate il cavaliere e guardate in alto per vedere una piattaforma rossa. Saltate sull'ascensore e, quando questo sarà a metà strada, utilizzate il vostro propulsore per volare su si essa. Raccogliete le monete di Spector e, mentre balzate sulla piattaforma, guardatevi attorno. Vedrete Suede, una delle scimmie, che sta pattugliando intorno a una ghigliottina. Balzate verso di lei e catturatela rapidamente. Utilizzate l'ascensore per ritornare in alto e, una volta in cima, girate rapidamente intorno,

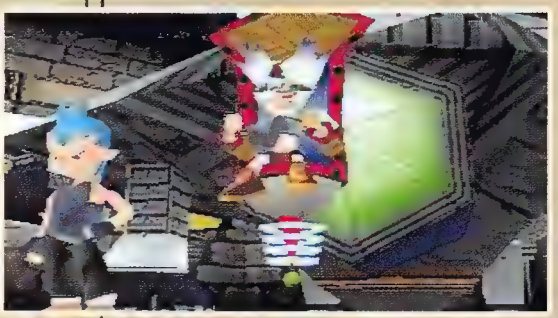


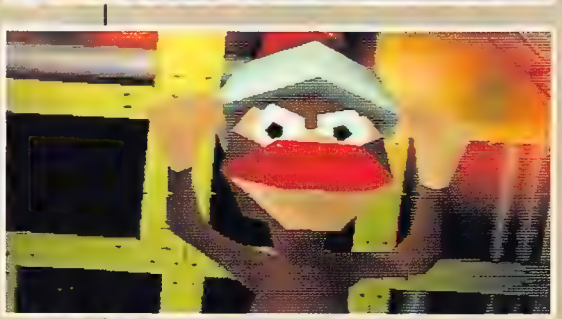
correte e volate sulla piattaforma singola sottostante. Ora potrete entrare nell'area delle prigioni per trovare un'altra scimmia, ma fate attenzione al ragno che si trova all'interno. Utilizzate la piattaforma singola per saltare e sorvolare sulla sporgenza di destra, per l'ultima scimmia di quest'area. Ora ritornate giù dai pendii ed eliminate il cavaliere: colpitelo un paio di volte e lo sconfiggerete, potendo accedere alla stanza che prima era chiusa a chiave. Il modo migliore per affrontare il cavaliere è di farlo camminare fuori, verso di voi e, quando vi sposterete indietro, lui girerà intorno e ritornerà verso le porte, quindi potrete usare rapidamente la vostra fionda per prenderlo alle spalle. Non dimenticatevi di raccogliere la vita extra che lui si lascerà dietro.

Ora vi trovate nei dungeon del castello, seguitate a camminare ed eliminate i pipistrelli che vi attaccano. Andate oltre il corridoio a destra e oltrepassate la scimmia nella gabbia. Guardate a sinistra e premete il pulsante rosso, che aprirà la gabbia, dandovi così accesso alla cascata che si trovava all'inizio del livello. Camminate fino alla fine del corridoio, saltate nell'acqua e utilizzate la vostra rete acquatica per catturare la scimmia che nuota nella grande piscina. Dopo averla catturata, immergetevi



per scoprire un tunnel da attraversare, che vi porterà in alto a una gabbia dove troverete un'altra scimmia. Catturatela, mettetevi sul pulsante rosso e correte rapidamente attraverso la gabbia aperta, prima che il cancello si chiuda. Saltate di nuovo in acqua rimanendo in superficie, seguite la piscina verso destra, dove potrete catturare un'altra scimmia. Saltate sul molo e utilizzate l'elica per volare fino alle





piattaforme di legno che sono in acqua, facendo attenzione alle mura mobili piene di punte. Se cadete in acqua, tornate indietro a nuoto e utilizzate il barattolo di biscotti per riguadagnare la vita perduta. Superata la sezione delle mura 'appuntite', giungerete a un mulino ad acqua. Guardate la scimmia allerta che corre intorno e non datele la caccia finché non si immergerà nell'acqua dove non potrà spararvi.

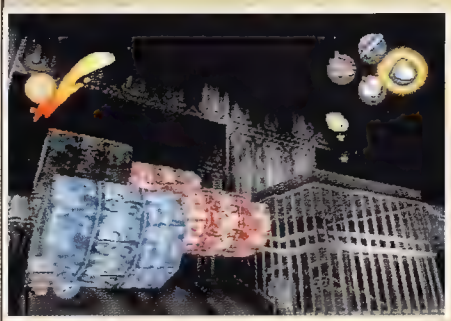
La seconda scimmia da catturare è Rodin, uscite sulla terra ferma e usate le ruote ad acqua per raggiungere la piattaforma superiore. Anche se Rodin possiede un'arma mortale, se voi vi mettete giù, con la rete pronta, lui camminerà dritto verso di voi. Dopo averlo catturato, camminate sulla piattaforma superiore per trovare il pulsante rosso da premere. La ruota ad acqua vi farà accedere alla moneta di Spector e la porta in cima alla torre del castello si aprirà. Uscite dalla stanza utilizzando la porta che si aprirà in cima alle scale. Raccogliete i punti e la vita extra sulla sporgenza successiva, poi volate in basso, verso il corridoio originale, all'inizio di questa sezione. Ora andatevene, per tornare in cima al castello, in modo da potere passare attraverso la porta, appena aperta, in cima alla torre. La fine del livello arriverà quando vi avvicinerete all'aviogetto di Spector. Buzz e Spector avranno un piccola sorpresa per voi, che vi darà del filo da torcere mentre loro si daranno alla fuga. Combattete contro il cavaliere, attendendo che smetta di produrre scariche elettriche. Mantenetevi alla larga da lui finché non sarà diventato completamente scuro, quindi correte e colpitelo con il vostro bastone. Ritiratevi mentre lui è stordito e continuate con questa tattica sinché non sarà stato annientato.

PRESENT DAY

Livello 16
Urban City (Città Urbana)

In questo livello avrete un altro gagdet: la macchina RC (radiocomandata). Prima dovrete fare pratica, con il vostro nuovo giocattolo, nella sala dell'addestramento. La RC è perfetta da usare come ariete contro gli avversari che vi si parano davanti, oppure per raggiungere sezioni difficili, per raccogliere cose. Inoltre la potete utilizzare per azionare pulsanti a terra da lontano. Una volta pronti per iniziare il livello, Spike dovrà trovare la centrale energetica, che si trova da qualche parte nella città. Dovranno essere catturate otto scimmie e tre monete di Spector saranno nascoste in giro. Dall'inizio, correte su per la collina e provate la vostra RC contro una cipolla che avrete davanti. La prima scimmia può essere trovata nella gabbia alla vostra sinistra, spedite la vostra RC attraverso i varchi nella gabbia e infine la scimmia correrà fuori all'aperto. Raccogliete i punti extra che si trovano intorno e sul tetto della gabbia. Notate le scale, andando a sinistra oltre la gabbia: dopo avere catturato tre scimmie potrete accedere a un'apertura in cima alle scale. Nel frattempo proseguite e arrampicatevi sui tre ceppi d'albero (fate attenzione alle vespe), per comparire all'interno di un ring contenente un'altra scimmia, Robin. Saltate giù, indietro, e proseguite oltrepassando le panche di legno. Sopra, sul tubo, ci sarà di pattuglia una scimmia armata, passatele cautamente sotto, senza farvi scoprire. Nell'area all'aperto ci sarà una scimmia che potrete catturare con la rete, strisciate in alto verso la panca e nascondetevi, finché questa non tornerà indietro verso di essa. Subito dopo averla catturata correte via, dato che apparirà un enorme robot, che spara una mortale scarica elettrica. Se volete rischiare, potete tornare indietro e picchiarlo: il premio della vincita sarà una vita extra. Per sconfiggerlo dovrete correre intorno e usare il vostro bastone per colpirlo cinque volte. Ora avete preso tre scimmie, quindi tornate a salire le scale ed entrate nella botola appena aperta in cima alle scale.

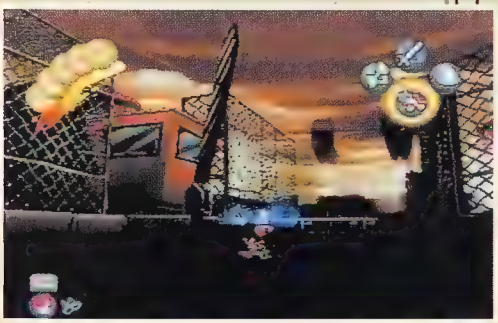
Giungerete in un'area con delle condutture d'acqua: più avanti c'è una scimmia che pattuglia il sentiero sovrastante. Cercate di non farvi vedere, dato che possiede uno spaventoso arsenale. Utilizzate la vostra RC per ripulire il sentiero dai blob viola, poi correte alla fine del corridoio. Alla vostra destra ci sarà un pulsante rosso ingabbiato: mandate la vostra macchina oltre le sbarre per attivarlo, così si aprirà il cancello davanti a voi. Ripulite la strada da altre creature viola, quindi inseguite la scimmia. Se questa corre nella gabbia, mandate dentro la vostra auto per ripescarla fuori di nuovo. Utilizzate le sporgenze per arrampicarvi fino alla sezione superiore, dove Chummy, la scimmia successiva, vi farà correre un bel po'. Una volta catturata, continuate a scalare le sporgenze, finché non raggiungerete una freccia indicante un pulsante rosso celato all'interno di una gabbia. Utilizzate la vostra RC per attivare il pulsante e saltate sui gradini semoventi che seguono. Dopo avere oltrepassato la successiva serie di creature viola, arriverete a un'area veramente difficile. Dovrete guidare la RC sotto le gabbie e attraverso strette sporgenze, per raccogliere una moneta di Spector e attivare il pulsante rosso che aprirà una botola davanti a voi. Scivolate verso il basso e tirate immediatamente fuori la rete per catturare la scimmia



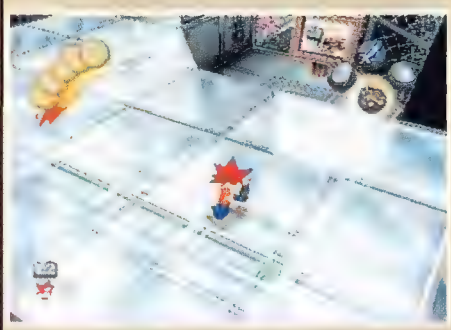
che vi attaccherà immediatamente. Ora planate giù verso l'area precedentemente esplorata, che si trova giusto sotto di voi, e tornate indietro dove avete attivato il primo pulsante rosso per aprire il portone. Questa volta non seguite il sentiero: saltate nell'acqua alla vostra sinistra, raccogliete i punti extra e poi balzate nella tubatura per scoprire una nuova area. I barili rotolanti che arrivano sono di diverse dimensioni: su alcuni potete saltare, altri vi faranno scivolare giù. Potrete utilizzare diverse tecniche, come saltare e correre lungo i barili, oppure utilizzate l'elica per guadagnare terreno volando. In un modo o nell'altro, una volta giù da una piattaforma e sul pendio, dovrete continuare a saltare per evitare di scivolare a valle. Superate tutti i barili che avete davanti, finché non raggiungerete la fine, poi scivolate fino in fondo. Prima di iniziare a rotolare per il pendio successivo, continuate a saltare per atterrare su una singola piattaforma, dove potete trovare una scimmia e una vita extra. Utilizzate l'ascensore in fondo al pendio per tornare in alto al punto di partenza. Ora ci sarà un pezzo davvero difficile: dovrete accedere al tubo che si trova esattamente dall'altro lato dei barili rotolanti. Andate verso la piattaforma di mezzo e poi utilizzate i barili per saltare nella conduttura. Armatevi immediatamente, altrimenti i blob viola all'interno del tubo vi scaglieranno nuovamente fuori in mezzo ai barili. Nella tubatura, immergetevi nell'acqua e andate verso la piattaforma. Utilizzate il vostro propulsore per raggiungere quella più elevata, per catturare l'ottava scimmia che vi farà completare il livello.

Livello 17
Monkey Tool Factory
(Fabbrica Di Attrezzi Delle Scimmie)

Questo livello inizia in modo movimentato: raccogliete sette scimmie e due monete di Spector. Correte giù dalla rampa e apprendete dalla cassetta delle lettere come utilizzare il carro armato. Saltateci dentro e proseguite, ricordando che premendo il pulsante R2 potete avere una mira migliore sul bersaglio. Tirate un paio di colpi sulle cime rotanti che avete davanti, sparate prima che queste carichino verso di voi, dato che il carro armato può essere danneggiato. Proseguite e girate a destra, quindi fate esplodere le casse a strisce gialle e nere per creare un passaggio. Fate esplodere altre cime a punta che avete davanti, quindi giratevi a destra e fate saltare la successiva serie di casse per scovare Itchy, la vostra prima scimmia. Cercate di prenderla di sorpresa: se si



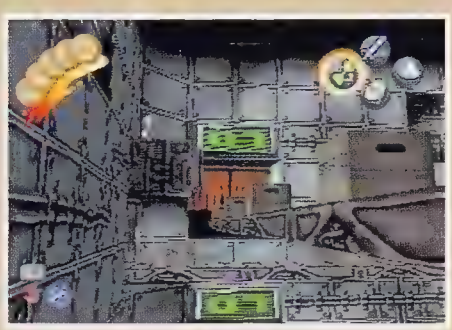
rifugia nel suo UFO, andate rapidamente indietro e sparatele dal carro armato. Dirigetevi sulla rampa a destra per combattere contro la scimmia successiva, che si rifugerà dentro una grande torretta armata. Se perderete la battaglia e di conseguenza il vostro carro armato, correte velocemente al punto di partenza, dove ne troverete un altro pronto per essere utilizzato per continuare nell'azione. Dopo avere distrutto la grande arma della scimmia, andate a catturarla. Proseguite passando attraverso le porte rosse, per comparire all'interno di un edificio. A destra potrete notare una ruota che serve ad abbassare un ponte levatoio che si trova in alto, ma che al momento sarà inaccessibile, quindi passate attraverso la successiva serie di porte, arrivando nei pressi di un tunnel di vetro. Utilizzate la vostra RC per guidarla attraverso il piccolo crepaccio, mentre saltate in cima al tunnel. Guidate la RC sopra il pulsante rosso, che azionerà una serie di blocchi sulla vostra destra su cui dovrete arrampicarvi rapidamente. Scendete giù dall'altra parte e ripetete la stessa tattica con il successivo pulsante rosso. Ora via verso l'ultimo tunnel di vetro: questa volta la RC avrà bisogno di azionare due pulsanti rossi, che a loro volta attiveranno le piattaforme per attraversare il crepaccio e raggiungere la



moneta di Spector e dei punti. Una volta all'interno di questa sezione, eliminate la terza scimmia, Plonker, e aprite il portone azionando il pulsante rosso, per tornare al punto di partenza del tunnel di vetro. Tornate alla stanza dove si trova la ruota, dato che l'altra porta sarà stata aperta. Entrate nella nuova area, salite sulla piattaforma metallica, che inizierà a muoversi. Oltrepassate i rulli appuntiti e, alla fine, saltate giù, per arrivare in una stanza con tre ruote. Partendo dalla numero uno, ruotatele tutte e correte velocemente sull'ascensore numero uno. Utilizzate il propulsore per raggiungere il numero due e poi il numero tre, quindi salite sulla piattaforma superiore. Saltateci sopra per ottenere i punti e la vita extra. Proseguite attraverso le successive porte rosse ed evitate i martelli che oscillano. Dopo essere passati sani e salvi, guardate in

avanti e vedrete un'altra scimmia, a guardia della quale c'è un piccolo robot volante. Sparategli, andate a catturare la scimmia e azionate la leva con il vostro bastone. Ora un ascensore sarà accessibile saltateci sopra e verrete riportati indietro alla prima ruota che

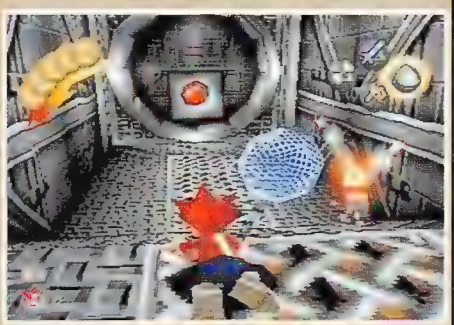
attiva il ponte levatoio. Girate la ruota e saltate velocemente indietro sull'ascensore e attraversate il ponte. La stanza successiva vi porterà a un'altra scimmia; tuttavia essa è ai comandi di un gigantesco robot e sconfiggerlo sembra essere un compito molto scoraggiante. Per eliminare il robot continuate a correrglì intorno e colpitelo alla schiena: alla fine esploderà, così potrete catturare la scimmia e guadagnare una vita extra. Ora attraversate una mortale sezione di lava e le punte mobili, e alla fine arriverete a un corridoio con un'altra ruota. Giratela e correte rapidamente attraverso il tubo cilindrico che avete davanti. La stanza successiva contiene un barattolo di biscotti per rifornirvi dell'energia e una serie di nastri trasportatori. Esatto, avete indovinato, una delle scimmie è nascosta da qualche parte in alto, in mezzo a tutti questi nastri trasportatori. Utilizzate il



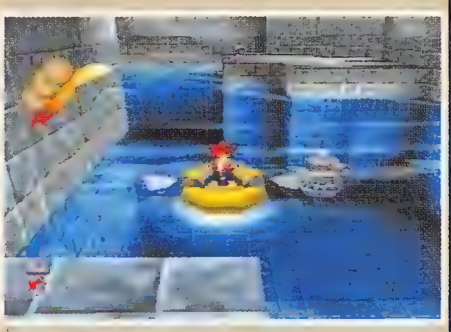
vostro radar per localizzarla, poi usate il propulsore per saltare da un nastro all'altro, fino a quello più elevato. Potete saltare sopra i segnali verdi per avere una pausa e guardarvi intorno. Una volta trovata e presa la scimmia, guardate in alto per scoprire una grossa piattaforma con delle casse di legno. Librateví in volo su di essa e preparatevi per incontrare un'altra scimmia in uno di questi temibili robot. Dopo averlo distrutto e averla catturata, il livello sarà completato.

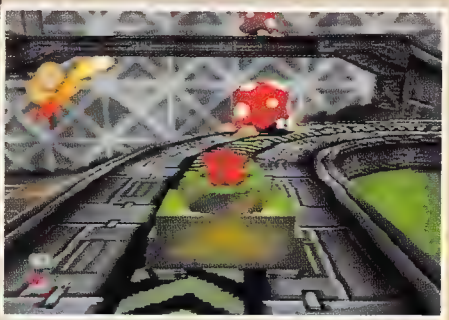
Livello 18
T.V. Tower (Torre T.V.)

Ecco un altro livello in cui bisogna trovare Spector, e in cui devono essere catturate dodici scimmie e scoperte due monete di Spector. Dal punto di partenza salite in cima alle scale ed entrate nell'edificio davanti a voi. Sparate ai robot volanti e poi dirigetevi a sinistra per catturare la prima scimmia. Date un'occhiata anche in cima agli alberi, per trovare dei punti extra, poi proseguite sulla successiva serie di scalini. In cima trove-



rete un altro robot volante e una scimmia pericolosa. Per il momento evitatela, girate intorno e noterete un ingresso nascosto nel muro su cui dovete librarvi in volo. All'interno c'è un pulsante rosso che, una volta premuto, svuoterà la piscina. Dirigetevi nel buco della piscina, dato che non potrete procedere ulteriormente, finché non avrete catturato tre scimmie. Andate a sinistra, giù per il corridoio, sparate al robot volante, quindi scendete le scale e salite nel gommone che si trova in basso. Quegli oggetti

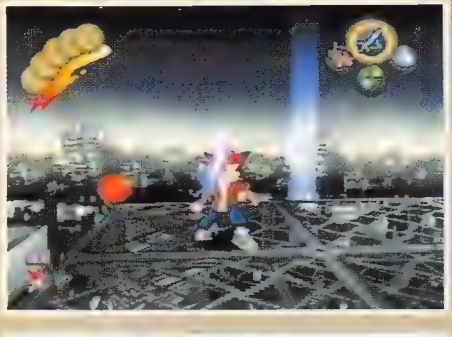


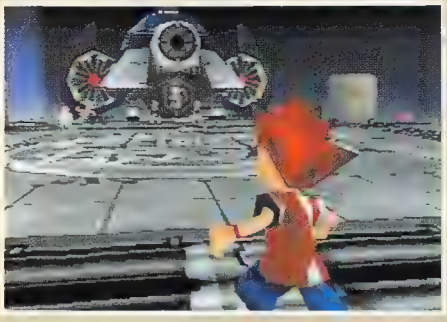


meccanici che si trovano in acqua emettono delle scariche elettriche, quindi rimanete nel gommone fino al raggiungimento dell'altro lato. Catturate la scimmia che nuota, inseguendola fino dentro il tunnel. Passateci attraverso e, giunti sulla terraferma, andate in alto per vedere la terza scimmia che dondola. Sparatele in modo da farla cadere e poi catturatela velocemente. Ora che avete tre scimmie potete ritornare all'ingresso principale dell'edificio. Ritornate in cima alle scale, facendo attenzione alla scimmia che lancia le rocce, e passate attraverso la porta che si è appena aperta. Dentro la nuova area, saltate giù, sulla sezione verde, sotto il cingolo del carro armato, per trovare un'altra scimmia e numerosi punti extra. Salite nel carro armato e dirigetevi giù per il tracciato, sparando alle tartarughe che ostruiscono il vostro sentiero. Quando attraversate la sezione stretta del tracciato, sparate ai muri grigi, uscite allo scoperto e utilizzate il barattolo dei biscotti, sempre che ne abbiate

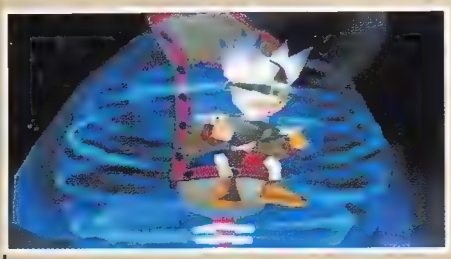
bisogno. Tenete presente che la porta rimarrà chiusa finché non avrete catturato tre scimmie. Quindi, quando ne avrete abbastanza, utilizzate il vostro bastone per colpire il pulsante rosso e aprire la porta. Nel frattempo tornate nel carro armato e di nuovo sul tracciato. Dopo avere fatto saltare il muro, apparirà un'altra scimmia che, una volta fatta trasalire, salterà in una torretta armata. Sparate il più velocemente possibile per catturare la scimmia. Se perdete il vostro carro armato durante la battaglia, dovrete tornare giù per il tracciato per averne un altro e ricominciare di nuovo. Sparate al

muro che si trova nei pressi del carro armato, uscite allo scoperto ed esplorate questa sezione. Entrando, utilizzate la vostra fionda per eliminare i robot volanti che si trovano nell'area sinistra della stanza. Sparate al pulsante rosso, frantumando prima il vetro, girate intorno e saltate sui blocchi luminosi a forma di freccia. Attraversate la piattaforma, in alto, dall'altra





parte della stanza. Se camminate sopra il passaggio metallico, esso si abbasserà, mandandovi infine contro i ventilatori che vi faranno volare via. Quindi, quando gli sarete sopra, piazzate la vostra RC sul pulsante, mantenendolo premuto ed evitando così la discesa. Fate attenzione alle due scimmie che si arrampicano attorno ai supporti metallici. Aspettatele muniti di rete, pronti a catturarne una, o due se siete coraggiosi, poi tornate alla stanza in cui avevate bisogno di tre scimmie catturate. Apparirete vicino alla rampa di lancio, dove Spector e Buzz hanno preso in ostaggio Katie e il professore. Nonostante proviate a contrattare non riuscirete a far tornare in sé Buzz, quindi decolleranno tutti. Comunque Spector vi lascerà un'altra sorpresa sotto forma di un incrociatore da battaglia. Evitate tutto quello che vi spara addosso poi, quando avrà cessato il fuoco e il pulsante sulla parte inferiore sarà diventato verde, aprite il fuoco su di lui. Alla fine riuscirete a colpirlo abbastanza volte da farlo saltare per aria. Come ulteriore suggerimento per sconfiggere questa temibile macchina, utilizzate il vostro bastone per caricare l'incrociatore

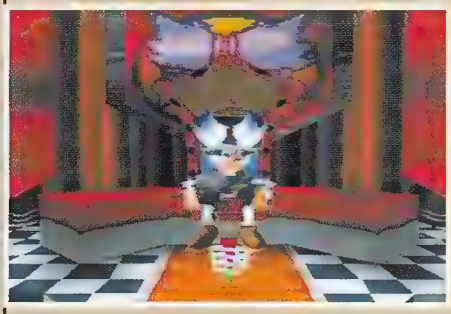


quando atterra e smette di sparare. Potete agire in questo modo per tre volte. Dopodiché dovrete attendere finché non lascerà cadere una bomba, quindi saltate in cima alle piccole colonne e sparate quando il pulsante diventerà verde, utilizzando la vostra fionda. Una volta distrutto l'incrociatore avrete completato il livello.

PRESENT DAY TWO

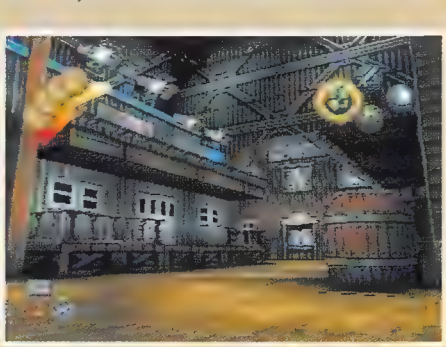
Livello 19
Spector Land (La Terra Di Spector)

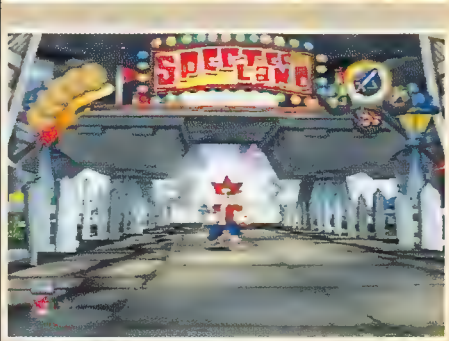
Si tratta di cinque livelli in uno, con ventiquattro scimmie da catturare e dieci monete di Spector. Dall'inizio del livello, andate dritto e girate a sinistra, per entrare nella prima delle quattro stanze di questa terra. Entrati nella Terra Occidentale, mettetevi subito al riparo



dalle scimmie che sparano, nascondendovi dietro ai barili sulla destra. Saltate sul soffitto e mettete nella rete la prima scimmia che troverete. Le rimanenti faranno spuntare la testa fuori dalle persiane dell'albergo. Sparate a ognuna, in modo da farle cadere a terra, poi andate a catturarle con la rete. Andatevene raccogliendo la moneta di Spector che si trova sopra la porta d'entrata. Dopo essere tornati al luna park, salite i gradini ed entrate nella stanza delle montagne russe. Prima di entrare nella vettura, procedete camminando, scendete le scale e usate la piattaforma in movimento per trasportarvi in una caverna dove una scimmia starà giocando con dei coin-op; catturatela e tornate alla macchina. Saltateci dentro e usate

il pulsante R1 per saltare sopra gli ostacoli, invece di fracassarvici contro. Alla fine riuscirete a passare e la vettura delle montagne russe si fermerà, lasciandovi saltare fuori nei pressi di una scalinata. La sezione in cui entrerete adesso, sarà piena zeppa di fantasmi: quelli più piccoli li potete colpire, ma quando incontrate quelli grossi correte via. Entrati nella casa degli orrori, Katie vi parlerà pregandovi di salvarla, comunque dovrete ancora scoprire il passaggio segreto che conduce alla sua gabbia. Passate attraverso la prima serie di porte ed evitate il grosso coltello alla fine del corridoio. Alla fine di quello successivo ci sarà una scimmia in gabbia, aspettate che cammini sul pulsante all'interno, così potrete correre rapidamente dentro e catturarla. Mettetevi sull'altro pulsante, per azionare i gradini per il passaggio segreto. Per uscire, mettete la vostra RC sul pulsante di apertura del cancello e correte fuori. Tornate dove c'era il grosso fantasma e prendete il corridoio alla vostra sinistra. Volate giù, nella stanza sottostante, catturate le tre scimmie, mentre cercherete di evitare il fanta-



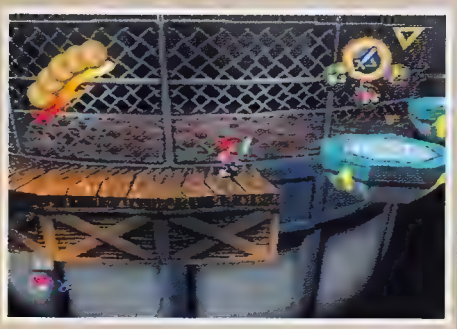


sma. Se diminuisce la vostra energia colpite un po' di fantasmi per avere dei biscotti extra. Dopo avere catturato tutte e tre le scimmie Katie sarà salva.

Ora è giunto il momento di andare a salvare il professore, entrando nel circo di Spector. Girate a destra nel punto in cui avevate incontrato il professore, utilizzate le piattaforme blu per rimbalzare facendovi strada verso quelle più elevate e utilizzate i trapezi per andare

ancora più in alto. Quando giungerete in cima, un clown vi starà attendendo, continuate a colpirlo con il bastone e state attenti ai palloni esplosivi che farà apparire. Dopo diversi colpi, il clown cadrà dalla cima del circo, portandovi con sé: adesso dovrete evitare i suoi tentativi di colpirvi rotolando e colpirlo quando è stordito. Alla fine, dopo ulteriori colpi, verrà messo fuori combattimento e il professore vi farà i complimenti, dandovi altre istruzioni.

La stanza successiva è quella dei Go Kart, entrate nel circuito, dove Buzz vi attenderà per attaccarvi con una macchina con il turbo. Rimanete vicino al percorso rosso, in modo che diventi verde. La macchina vi sparerà delle rocce e vi manderà contro delle auto telecomandate per colpirvi. Rimanete sul vostro terreno e usate il bastone per eliminarle. Quando la grossa auto accelererà verso di voi, saltate via e colpite rapidamente il pulsante verde dietro di essa. Diversi colpi sul pulsante verde faranno saltare per aria la macchina e salveranno Buzz dal controllo mentale di Spector.



Ora i cancelli principali del tema del parco saranno aperti, utilizzate la scatola dei biscotti all'ingresso, per rinforzare il vostro stato di salute. Entrando nel castello, camminate a destra, per saltare sopra le piattaforme. Sulla seconda guardate in basso, per vedere un pulsante rosso su cui dovrete volare. Premendolo attiverete l'entrata del castello, ma avrete bisogno di catturare due scimmie prima di potere entrare. Andate al lato destro del castello per scoprire un'entrata differente. Mentre scendete dalla rampa, la scimmia sulla torretta di controllo suonerà un allarme che farà andare due scimmie davanti al castello, per fare volare gli UFO. Tornate fuori, sparate agli UFO e catturate le scimmie. Entrate nel portone principale del castello e avventuratevi all'interno, facendo attenzione alle cime

rotanti. Salite le scale di sinistra ed entrate in un corridoio che vi porterà in una stanza con due pulsanti. Posizionate la macchinina RC su uno di essi, mentre voi vi metterete sull'altro. Estraete il cerchio e usatelo per portarvi rapidamente attraverso la porta. Il sentiero in cima alle scale è bloccato nella stanza successiva, quindi correte dentro la porta di entrata delle scimmie. La stanza contiene una grande statua di scimmia, che proietta i propri occhi in fuori per creare una piattaforma con cui passare dall'altra parte. Prima dovrete attivare la ruota nella stanza di sotto, e balzare indietro attraverso gli archi. Dopo avere attraversato il portone, passate alla stanza successiva usando gli occhi della scimmia: troverete un pulsante rosso che spegne la barriera elettrica, presente nella prima stanza, in cui si trova la porta delle scimmie. Prima di andare via, potrete catturare la scimmia nella gabbia, portandola all'esterno grazie all'utilizzo della vostra RC. Dopo essere passati attraverso il corridoio dove c'era il campo elettrico, entrerete in una stanza dal pavimento giallo, dove potrete rompere il vetro sulla sinistra contenente una vita extra. Seguite il sentiero, per incontrare un grande robot volante. Evitate i suoi razzi, poi colpitelo rapidamente con il vostro bastone. Dopo un paio di colpi salterà per aria, consentendovi di proseguire lungo il sentiero. Dopo avere oltrepassato le cime roteanti, oltrepassate il mobile campo di forza, finendo su un percorso più stretto. Camminate cautamente sopra di esso e utilizzate i tappeti blu che vi fanno rimbalzare, per passare dall'altro lato. Procedete su altre sezioni del sentiero e incontrerete altri robot. Alla fine giungerete a una scimmia su una piattaforma circolare: catturatela e passate un'ulteriore sezione del percorso, per arrivare nei pressi di una porta. Lo scenario successivo vi fornirà una vita extra di cui sarete riconoscenti, dato che questa sezione sarà molto dura. Dopo avere eliminato i robot volanti, dovrete librarvi in volo e atterrare sui barili rotolanti e superare ognuno di essi. Dopo sarà la volta di una punta oscillante, oltre cui dovrete saltare, utilizzando le piattaforme in movimento. Se fallite, almeno potrete avere di nuovo una vita extra. Volate fino alle piattaforme più elevate e usate la vostra RC sui pulsanti sotto il vetro. Il pulsante centrale controlla l'ascensore, mentre gli altri servono per estendere le piattaforme dall'ascensore, che potrete utilizzare per raggiungere quelle dall'altra parte. Da un lato troverete una scimmia, mentre l'altro vi porterà a una piattaforma con un trapezio in movimento. Quando sarete pronti per questa sezione, saltate in alto, dato che l'altalena si avvicinerà e voi sarete in grado di acchiapparla. Una volta raggiunto l'altro lato lasciatevi andare, giratevi a sinistra e sparate al pulsante rosso per produrre una serie di scale mobili da attraversare. Percorrete la stretta trave e attraversate le piattaforme che fanno rimbalzare, colpite le ruote per raggiungere quelle in movimento. Dopo saltate sull'ascensore e colpite il pulsante, per incontrare Spector per la battaglia finale. Prima dovrete darvi da fare con la testa del mostro dentro cui lui salta. Semplicemente evitate qualsiasi cosa e saltate verso la piattaforma centrale per tirare un colpo con il vostro bastone. Dopo avere sconfitto la testa del mostro, giungerete alla prova di forza finale contro Spector in cui, dopo averlo portato in basso, lo potrete catturare con la vostra rete.

DRIVER

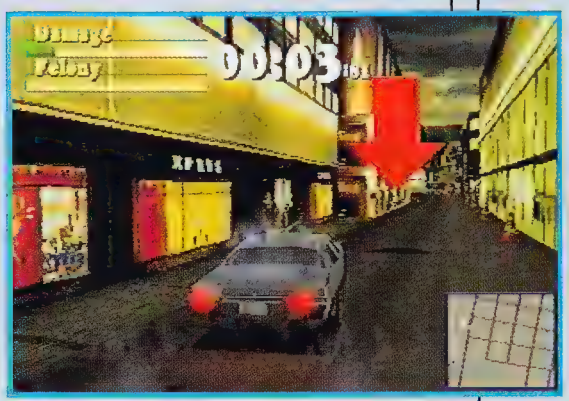
SECONDA PARTE

Siamo di nuovo sulla strada, per l'ultima parte della nostra guida a Driver, nella quale vi condurremo attraverso ogni singola missione delle ultime due città.

LOS ANGELES

Lucky to the Doc's

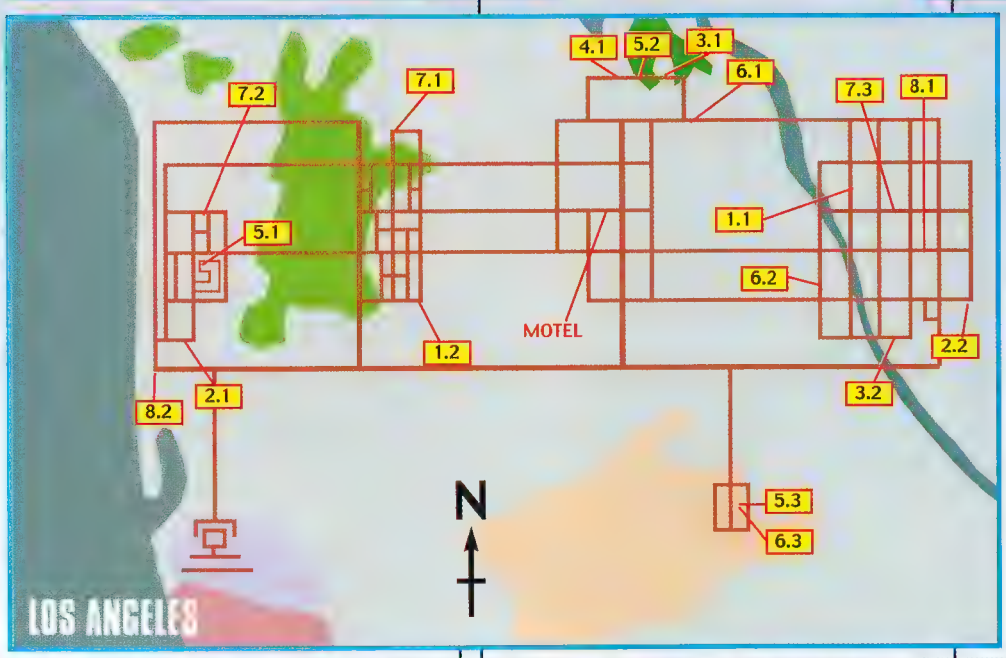
Dal punto di partenza al motel, procedete velocemente al punto 1.1 per prendere Lucky.



Dovete raggiungerlo entro 1 minuto. Una volta che lo avrete recuperato, procedete ai moli del punto 1.2, in un tempo limite di 1 minuto e 49, senza farvi seguire dalla polizia. Avete completato la prima missione di Los Angeles.

Steal a Cop Car

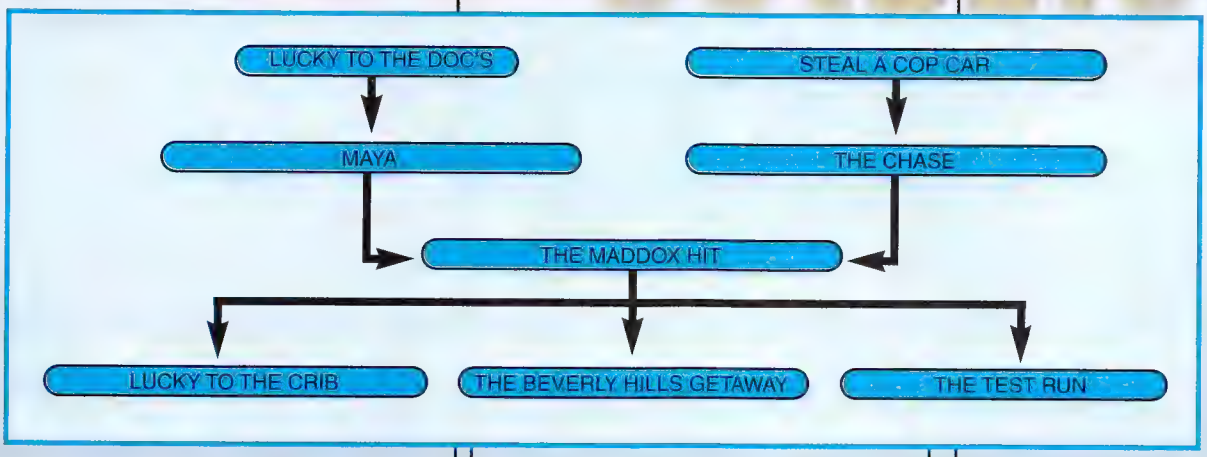
Guidate rapidamente la macchina della polizia del punto 2.1 al 2.2, entro 2 minuti e 45. Assicuratevi di non danneggiare troppo la macchina della polizia o la missione potrebbe essere compromessa, ed evitate di farvi seguire dalla polizia.



Maya

Dal motel dirigetevi verso nord, per recuperare Maya dal punto 3.1, quindi guidate fino all'ospedale (punto 3.2) più rapidamente che potete: avete soltanto 1 minuto e 14 per raggiungerlo. Non preoccupatevi troppo della polizia; pensate piuttosto a seguire la strada più rapida per arrivare all'ospedale senza restare bloccati nel traffico.

The Chase (shot Driver 03-04)



Dal punto 4.1 seguite la macchina di Duval e bloccatela entro il tempo limite di 1 minuto e 38, andandole contro fino a quando la sua barra del danno si esaurisce. Appena iniziate la missione, tagliate a sinistra al primo angolo e guadagnerete un buon vantaggio. Ricordate che la strada è bagnata, quindi le curve devono essere impostate di conseguenza.

The Maddox Hit

Partite subito con un'inversione a U appena fuori dal motel e dirigetevi al garage del punto 5.1, nel tempo limite di 1 minuto e 41. Qui recupererete l'assassino. Ora uscite dal garage e continuate verso il Chinese Theatre, al punto 5.2, entro 2 minuti e 10. Quando il colpo sarà concluso, dirigetevi al punto 5.3 evitando la polizia. Assicuratevi di non avere nessuno alle costole quando entrate nel box.

Lucky to the Crib

Nel tempo massimo di 1 minuto, dirigetevi al punto 6.1 dal motel. Qui prenderete a bordo i gangster che dovrete portare al punto 6.2, sempre senza farvi seguire dalla polizia. Una volta che la sparatoria sarà conclusa, dirigetevi al garage di Lucky, al punto 6.3. State attenti a tenere il vostro punteggio di fellone più basso possibile, per evitare di incappare in blocchi della polizia nei pressi della vostra meta, alla quale dovete giungere senza "scorta".

The Beverly Hills Getaway

Dal motel dirigetevi al punto 7.1 nel tempo limite di 1 minuto. Dopo avere caricato la macchina, procedete verso il punto di incontro al 7.2. La polizia starà aspettandovi vicino al punto di arrivo e dovrete stare attenti a non farvi seguire. Se il vostro punteggio di fellone sale troppo, potreste trovarvi molti posti di blocco da evitare mentre procedete verso est.

The Test Run

Utilizzate la via più rapida per andare da 8.1 a 8.2. Non importa che arriviate con la polizia alle costole, ma dovrete stare attenti al bagnato nelle curve.

NEW YORK

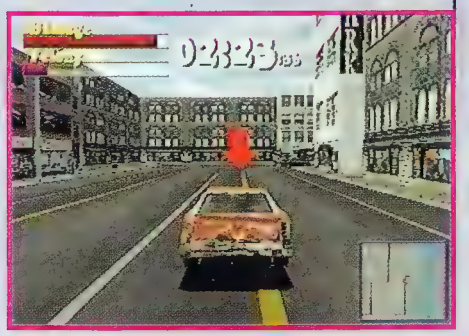
Grand Central Station Switch

Partendo dal motel, dirigetevi al punto 1.1 entro 3 minuti e 20. Qui incontrerete il vostro contatto, quindi procedete per il Grand Central al punto 1.2. Dopo avere eseguito lo scambio, tornate al punto di partenza,

dove completerete la prima missione. Sulla strada del ritorno verrete seguiti da alcune macchine anonime, che dovrete seminare.

Luther's Heap 'O Junk

Questa è un'altra missione semplice, nella quale dovrete soltanto portare una macchina dallo



sfasciacarrozze. La macchina è già ridotta molto male, quindi dovrete prestare molta attenzione a non attirare l'attenzione dei poliziotti e a evitare collisioni. Una volta preso il controllo della situazione, guidate tranquillamente da 2.1 a 2.2.

The Accident

Cominciando dal punto 3.1, conducete la macchina della polizia fuori dal vicolo e colpite il bersaglio mentre transita. Seguite la macchina restando più vicini possibile e speronandola ogni volta che se ne presenta l'occasione; se la colpite mentre effettua una curva potreste

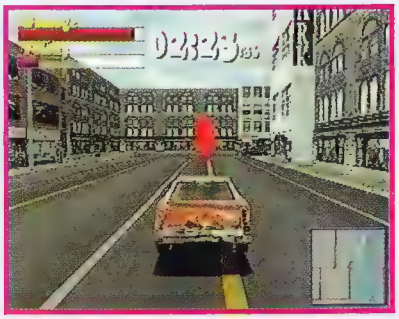
mandarla in testacoda. Dovrete distruggerla entro il tempo limite.

The Rescue

Sempre dal motel, dirigetevi al punto 4.1: avete 2 minuti e 40 per arrivarci. Benché troverete la polizia al vostro arrivo, dovrete comunque evitare di essere seguiti.
Una volta che tutti saranno saliti in macchina, le auto della polizia presenti in zona si precipiteranno su di voi: dovete fuggire in fretta e dirigervi al 4.2.
Evitate di usare la strada principale diretta a nord, poiché ci sono dei blocchi stradali che non possono essere evitati.

Take a Cab

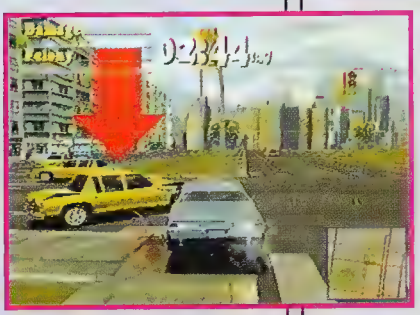
Questa missione è relativamente facile, a patto che evitiate le collisioni e la polizia.
Guidate normalmente dal punto 5.1 al 5.2, senza procurarvi troppi danni.
Fortunatamente non c'è un limite di tempo, ma il taxi si danneggia facilmente, quindi state molto attenti.



Trash Granger's Wheels

Dall'esterno del motel, dirigetevi al punto 6.1 utilizzando la strada più rapida. Qui si trova la macchina di Granger. Avvicinandovi al monumento che si trova al centro della piazza, guidate sul sentiero invece che sulla strada, in modo da raggiungere il vostro bersaglio prima che la polizia possa intervenire. Una volta che la macchina di Granger sarà stata distrutta, tornate rapidamente al motel prima di essere distrutti dalla polizia. Non preoccupatevi se anche gli sbirri dovessero seguirvi.

Get out Granger's Boys



Dal motel seguite la strada fino a quando la prima macchina di Granger appare sul radar. Una volta che sarà visibile, dirigetevi contro di essa e speronatela fino a distruggerla, quindi controllate il radar per cercare la seconda auto. Distruggete le altre due macchine entro il tempo limite di 3 minuti e ricordate di stare lontani dalla polizia, poiché vi rallenterebbe notevolmente.

The Negatives

Dal punto 8.1, inseguite la macchina bersaglio e tamponatela fino a quando sarà distrutta. Ricordatevi di tagliare le curve quando possibile e di colpire l'auto mentre sta curvando per farle perdere il controllo. Dovete distruggere completamente

la macchina bersaglio entro il tempo limite.

Rite of Passage

Per questa missione dovete attraversare la città dal punto 9.1 al 9.2 entro il tempo limite di 4 minuti. Dovete usare la strada più rapida e correre più che potete, poiché il

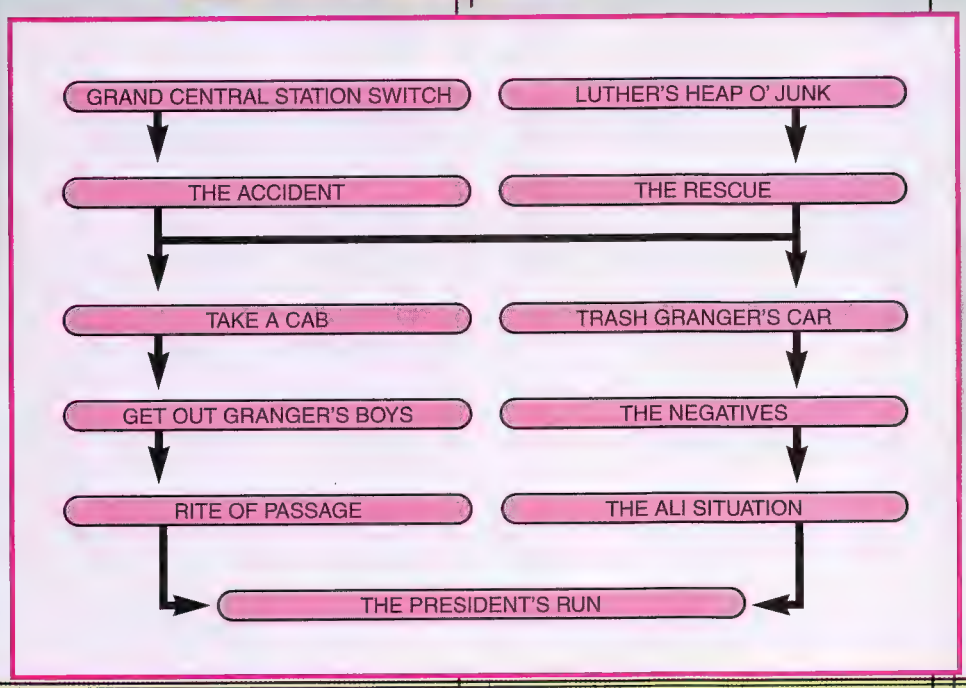
tempo è poco. Non sprecate tempo cercando di evitare la polizia e ricordatevi che la strada è bagnata.

The Ali Situation

Dal motel dirigetevi al punto 10.1 per recuperare Ali, entro un tempo limite di 2 minuti. Una volta che sarà salito in macchina, tornate al motel evitando la polizia. Il tempo è poco, quindi non sprecatene.

The Presidents Run

Per questa difficilissima missione finale, dovete condurre la macchina del Presidente dal punto 11.1 al punto 11.2, dove completerete la missione. Non sarà facile, poiché le macchine della polizia sono più veloci di voi e vi speroneranno continuamente. Guidare stando attenti a non farsi individuare può servire, ma non è divertente. Il metodo migliore è prendere la strada più diretta e non frenare per nessuno.

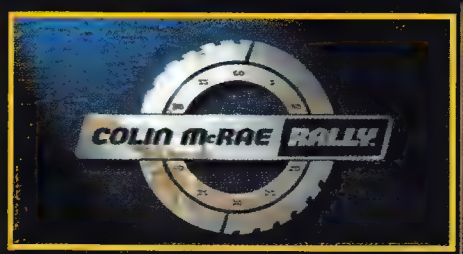


A CURA DI MATTEO "IRIO" PAPPALARDO

SOLUZIONI

Colin McRae

Benvenuti a Colin McRae Rally, uno dei più rigidi giochi di guida di tutti i tempi. E' veloce e frenetico, e vi porterà ad attraversare una gran varietà di curve e tornanti ad ogni livello offerto. Così per non farvi perdere troppo tempo, salvando la vostra vettura dal finire in fossati, rimanere impantanati o fare brutte derapate sulla neve, abbiamo testato ognuno dei percorsi per offrirvi questo completo manuale di guida.



NUOVA ZELANDA

Percorso tra colline e campi coltivati. Presenza di ghiaia sul manto stradale e possibili piogge.

Tappa Uno

Località - Wellsford
Lunghezza - 4.9 KM
Condizioni Atmosferiche - Nuvoloso
Orario - Prima Mattinata
Manto Stradale - Terra

Consigli per la Guida

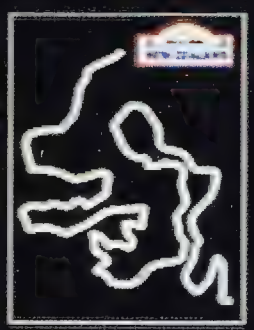
Wellsford è un ottimo test per vedere quanta attenzione avete prestato ai trucchi e ai suggerimenti impartitivi alla scuola di rally, e offre diverse curve veloci che vi permetteranno realmente di tagliare e sfruttare al limite le traiettorie. A inizio corsa vi verrà mostrata la situazione dell'auto, in caso vogliate apportare modifiche o riparare eventuali danni subiti in altre competizioni. Chiaramente all'inizio non sono necessarie modifiche e fintanto che la corsa si svolge sull'asciutto potete tranquillamente competere con le gomme montate di base. Il primo terzo della tappa è fondamentalmente semplice con giusto un paio di curve 4 per farvi entrare in confidenza con pista e vettura. Giunti quasi a metà percorso fate attenzione alla sopraelevata, visto che uscirne vi farà perdere tempo prezioso e spesso porterà al capottamento del mezzo. Il resto della pista è relativamente tranquillo e potete puntare decisi alle prossime sessioni. Avvicinandovi all'ultimo terzo della sessione state attenti alla curva ad angolo retto a destra, impegnatela utilizzando il freno a mano e non abbiate fretta di accelerare, in vista di un'altra svolta uguale che segue a breve. Per il resto della tappa non trovate altri ostacoli eccessivamente impegnativi, premuratevi perciò di avere l'acceleratore a tavoletta per superare in tranquillità l'acqua che ristagna sulla strada giusto prima del traguardo.

Tappa Due

Località - Okahu
Lunghezza - 5.7 KM
Condizioni Atmosferiche - Sereno
Orario - Mattina
Manto Stradale - Terra

Consigli per la Guida

Questa tappa è molto più lunga della precedente e vi consentirà una percorrenza ad elevata velocità fin dall'inizio. State attenti in vista del primo checkpoint alle due curve a novanta a sinistra e in particolare al fossato sul lato sinistro. Il tracciato compreso tra i prossimi due checkpoint può essere percorso velocemente, rallentando giusto prima del tornante che precede il successivo. Questa sezione richiede che vi concentriate nel rimanere in carreggiata, dal momento che slittarne fuori comporterebbe il ritrovarsi in cava con conseguente perdita di tempo. Da qui la strada diventa scorrevole, eccezion fatta per una curva 3 a sinistra, seguita da una 4 giusto prima di imboccare il tornante a destra cui segue il traguardo.

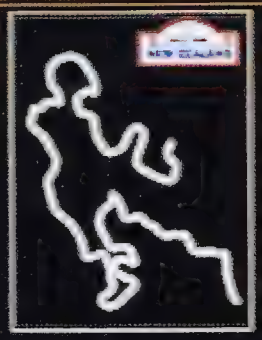


Tappa Tre

Località - Makaru
Lunghezza - 5.8 KM
Condizioni Atmosferiche - Piovoso
Orario - Mezzogiorno
Manto Stradale - 70% Terra Bagnata, 30% Fango Bagnato

Consigli per la Guida

Per questo scenario dovete cambiare le vostre gomme con altre scanalate da pioggia ed eventualmente settare lo sterzo su una maggior sensibilità per aumentare il controllo sul bagnato. Non partite troppo veloce visto che la seconda curva è una pericolosa 5 a sinistra, potreste ritrovarvi in testacoda sul fondo viscido se controsterzate eccessivamente. Dopo il primo checkpoint la situazione peggiora ulteriormente con numerose curve a novanta e di



tipo 5, guardatevi dalla svolta retta a destra dopo il terzo check, dovendo attraversare un campo imboccato il cancello aperto. Benché nel tratto sterrato ci siano parecchie curve di tipo 5, esse si riveleranno meno insidiose che sul tracciato ghiaioso, attenti però alla fine del campo dove vi aspettano due svolte ad angolo retto, a sinistra e subito a destra, che precedono il rientro in pista. Ora procedete abbastanza tranquillamente lungo il tratto caratterizzato da poche, ma impegnative, svolte fino all'ultima metà della sezione, ormai quasi dritta.

Tappa Quattro

Località - Glenbrook
Lunghezza - 5.1 KM
Condizioni Atmosferiche - Nuvoloso
Orario - Pomeriggio
Manto Stradale - Terra

Consigli per la Guida

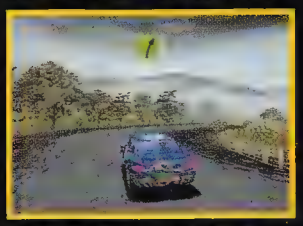
Rimettete le gomme da asciutto e affrontate il primo scenario a piena velocità fino al primo checkpoint. Ora conviene rallentare per affrontare un paio di curve ad angolo retto, evitando i fossati, quindi nuovamente dritti oltre i due salti e il lungo rettilineo. Fate attenzione nel prossimo tratto a diverse curve di tipo 4 e 5 con pali e sopraelevate. Una volta superata la casa bianca sulla sinistra vedete di rimanere in pista fino alla curva stretta, dopo la quale la gara procede senza ulteriori problemi.

Tappa Cinque

Località - Thames
Lunghezza - 5.1 KM
Condizioni Atmosferiche - Piovoso
Orario - Prima Serata
Manto Stradale - Terra

Consigli per la Guida

E' il caso di rimontare le gomme da bagnato, visto che la pista somiglia a quella di Makaru, dovendo correre fuori dal tracciato attraverso numerosi campi. Questa volta però nel fuori pista dovrete concentrarvi per imboccare correttamente i vari cancelli, ogni urto coi quali vi costerà almeno tre secondi di penalizzazione. Da questo punto l'unico vero pericolo consisterà in uno stretto tornante a sinistra, contrassegnato da un edificio che assomiglia ad un faro prima del passaggio.

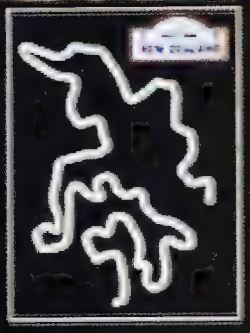


Tappa Sei

Località - Waihl
Lunghezza - 5.2 KM
Condizioni Atmosferiche - Nuvoloso
Orario - Sera
Manto Stradale - 70% Terra, 30% Fango

Consigli per la Guida

Tornate alle gomme da asciutto per questa pista da percorrere a passo sostenuto. In primis potete prenderla abbastanza tranquillamente, in particolare giù per la lunga collina che precede il primo checkpoint, che conduce a una stretta curva a sinistra. Una volta superato il secondo controllo imboccate alla massima velocità il lungo tratto serpeggiante per migliorare il vostro tempo, ma rallentate prima del tornante al suo termine. Il prossimo pericolo è indicato dalla vettura 4x4 indicante una svolta a gomito a sinistra per un campo, quindi rallentate ricorrendo all'ausilio del freno a mano. Da qui in poi è quasi tutto pianeggiante e lineare fino all'ultimo checkpoint e poi fino all'arrivo.



GRECIA

Terreno asciutto e accidentato con impervie e polverose strade in montagna. Fate attenzione.

Tappa Uno

Località - Stanos
Lunghezza - 5.2 KM
Condizioni Atmosferiche - Sereno
Orario - Prima Mattinata
Manto Stradale - Terra Viscida

Consigli per la Guida

Dal momento che le piste greche presentano molte svolte e cambi di direzione, cercate di impostare un'alta sensibilità sullo sterzo e il cambio sulla massima accelerazione. In effetti non c'è niente di eccessivamente impegnativo su questo tracciato, semplicemente applicate più gas che potete dove possibile e usate il freno a mano nell'affrontare gli occasionali tornanti in cui vi imbatterete. Per sfruttare al massimo le traiettorie delle svolte prendetele molto strette, al limite delle banchine rocciose,

e usate cautela nell'uscita di curva per non slittare contro le pareti di pietra.

Tappa Due

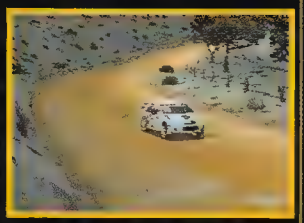
Località - Stagira
Lunghezza - 5.3 KM
Condizioni Atmosferiche - Sereno
Orario - Mattina
Manto Stradale - Terra Viscida

Consigli per la Guida

Mantenete lo stesso assetto e procedete spediti fino al primo checkpoint, poi cauti per il primo tornante a sinistra come imboccate la seconda sezione.

Nuovamente attraversatela in relativa tranquillità, poi scivolate lentamente sulla destra in attesa del terzo periodo, prestando attenzione alla parete rocciosa che , se toccata, potrebbe mandarvi facilmente in capotamento. Il resto della sezione è leggermente più impegnativo, ma basta mantenersi a distanza dal bordo della montagna sulla sinistra. La quarta e la quinta sezione presentano lunghe curve 4 e 5 che

potrete impegnare intraversandovi rispetto ad esse, poi rallentate un po' per le più strette curve della sesta fase. Superatala imboccate alla massima velocità l'ultimo tratto in discesa fino al traguardo.



Tappa Tre

Località - Embesos
Lunghezza - 4.6 KM
Condizioni Atmosferiche - Sereno
Orario - Pomeriggio
Manto Stradale - Terra Viscida

Consigli per la Guida

Si inizia abbastanza tranquillamente in discesa fino alla curva a gomito a sinistra, che vi farà finire dritti dritti contro un muro se presa troppo rapidamente. Riprendete velocità prima di raggiungere il tornante

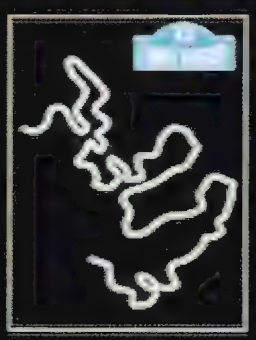
a destra, da superare rapidamente con l'ausilio del freno a mano. Passato il primo checkpoint, la seconda sezione offre un tracciato molto simile, ma caratterizzato da curve più impegnative in vista del terzo momento, una veloce sezione in discesa. potete procedere in relativa sicurezza, nonostante le curve 4 e 5, ricorrendo al controsterzo dove necessario. Il resto della gara può essere svolto a tavoletta, semplicemente mantenendo la vettura nelle curve e non vendo troppa fretta di raddrizzarla alla loro uscita. Fate più attenzione solo nell'ultima fase, su una pista ghiaiosa più stretta che mai.

Tappa Quattro

Località - Kariani
Lunghezza - 5.2 KM
Condizioni Atmosferiche - Sereno
Orario - Pomeriggio
Manto Stradale - Terra Viscida

Consigli per la Guida

Questo quadro è lievemente più impegnativo dei precedenti per la presenza ai bordi della pista di massi il contatto coi quali vi manderà all'aria con gran dispendio di tempo e denaro per le riparazioni. Il primo tratto presenta una lunga curva a novanta gradi a destra, seguita da un tornante a sinistra che muta in uno in senso opposto, il tutto da affrontare in tranquillità. Altrettanto non si può dire per le letali fasi due e tre, costellate di improvvisi tornanti difficilmente individuabili per le brusche pendenze del suolo. Attenzione a non centrare i massi quando prendete velocità, cosa possibile ad esempio nella quarta sessione di gara, più calma e percorribile a



maggiori velocità grazie anche all'uso della banchina rocciosa nell'impegno delle curve. La quinta sezione ricorda molto la seconda e la terza e vi conduce al tatto sei, dove rischiate di farvi male se affrontate l'imminente balzo troppo accostati al lato sinistro della pista. Da qui in poi potete mantenere tranquillamente un'andatura sostenta, rallentando solo in prossimità della discesa che precede il traguardo.

Tappa Cinque

Località - Avli
Lunghezza - 4.7 KM
Condizioni Atmosferiche - Sereno
Orario - Prima Serata
Manto Stradale - 70% Terra Viscida, 30% Asfalto Viscido

Consigli per la Guida

Continuate a mantenere gli stessi settaggi per la macchina, iniziate la sessione a tutta velocità senza rallentare sulla lunga curva a sinistra, mantenendovi presso il muro interno fino al tornante. Procedete in maniera simile nelle prossime tre sessioni. Entrando nella quinta fate attenzione al tornante poco visibile in cima alla salita, Simili ne

ritrovate nel tratto sei. Il resto della gara è tutto in discesa e potete affrontare le curve a maggior velocità. Percorrete decisi la discesa, senza preoccuparvi dell'esagerata pendenza che vi porta direttamente alla linea d'arrivo.

Tappa Sei

Località - Krinides
Lunghezza - 4.7 KM
Condizioni Atmosferiche - Sereno
Orario - Sera
Manto Stradale - Terra Viscida

Consigli per la Guida

E' bene procedere con cautela lungo il percorso, in discesa e caratterizzato da numerose brevi curve in successione prima del tornante che introduce la

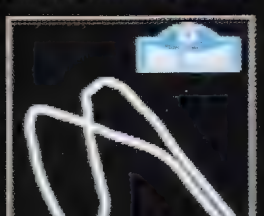
seconda sessione. Un altro tornante precede il terzo tratto, ma superatolo potete rilassarvi un attimo prima di diminuire nuovamente l'andatura in vista della curva 5 e dei tornanti che la seguono. Un altro punto richiederà la vostra concentrazione: il salto della settima sezione, che va imboccato dritto se non volete trovarvi nei fossati che lo seguono.

Super-Special Stage

Lunghezza - 1.7 KM
Condizioni Atmosferiche - Sereno
Orario - Mezzogiorno
Manto Stradale - Terra Viscida

Consigli per la Guida

Si tratta di una corsa molto veloce nella quale battere un avversario in un furioso testa a testa. Seguite il percorso alla massima andatura possibile, entrando più cauti nelle strette curve di tipo 4 e 5 in modo da accelerare prontamente all'uscita delle svolte. Mantenete un assetto il più dritto possibile nell'effettuare il salto e superate a tavoletta la sezione con l'acqua. Vincendo questa corsa nella modalità campionato verrete ricompensati con lo sblocco di una esuberante Ford Escort MK II.



MONTE CARLO

Da montagne innevate ad asciutte colline, e la scelta delle gomme diventa fondamentale.

Tappa Uno

Località - Charols
Lunghezza - 5.5 KM
Condizioni Atmosferiche - Nuvoloso
Orario - Mattina
Manto Stradale - 50% Neve Profonda, 50% Neve Sottile

Consigli per la Guida

Benché la vettura monti di default le gomme da pioggia, indubbiamente avrete più aderenza usando i copertoni chiodati. Come la guida su neve raccomanda, allentate la pressione sul freno all'ingresso in curva, premurandovi invece di decelerare per tempo e prendere le curve

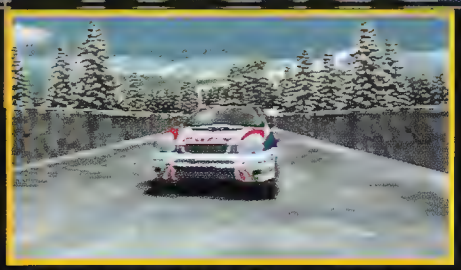
dolcemente controsterzando prima del solito per non derapare fuori pista. Tenetevi più possibile al centro della carreggiata per evitare i bordi coperti neve, altrimenti procedete in relativa tranquillità, visto che anche i tornanti verranno segnalati in tempo utile.

Tappa Due

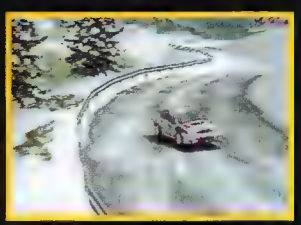
Località - Pradelle
Lunghezza - 4.9 KM
Condizioni Atmosferiche - Nuvoloso
Orario - Mattina
Manto Stradale - 20% Neve Profonda, 80% Neve Sottile

Consigli per la Guida

Grazie alla presenza in pista di neve alta in pochi punti potete disinvoltamente rimontare le gomme da bagnato e reimpostare il cambio per una guida bilanciata. Il tracciato contiene numerosi tornanti e lunghe ed ampie curve, così da sfruttare l'assetto a favore di una buona accelerazione senza penalizzare eccessivamente la velocità massima. La prima sezione di pista contiene tre tornanti, quindi la tattica migliore consiste nell'uscire in derapata da uno e opporre pronti il controsterzo per imboccare corretti il prossimo. La seconda e la terza sezione possono essere superate per lo più allo stesso modo prima di imboccare la quarta, dove le vostre gomme imporranno una guida meno aggressiva.



Terminata la quinta fase potete correre, grazie a curve più soft, in maggior relax fino alla settima, dove fare attenzione al ponte iniziale, molto più stretto e rischioso di quanto appaia. Stessa attenzione in uscita: state sulla sinistra se non volete finire ad alta velocità contro un muro, quindi rilassatevi attraverso la città e dritti al traguardo.



Tappa Tre

Località - Serres
Lunghezza - 5.2 KM
Condizioni Atmosferiche - Nuvoloso
Orario - Pomeriggio
Manto Stradale - 70% Asfalto Bagnato, 30% Neve Sottile

Consigli per la Guida

Continuate a tenere le gomme da bagnato, ma modificate l'assetto con sospensioni più rigide per una migliore tenuta. Anche questa pista affianca curve più accentuate ad altre ampie, perciò conviene mantenere rapporti abbastanza bilanciati.

Concedetevi pure una partenza bruciante e superate scorrevolmente le prime curve, ma attenzione alle pareti rocciose. Guardatevi dal palo sulla sinistra entrando nella seconda sezione, poi prendete il volo lungo la discesa fino all'inizio della quinta. Occhio alla prima fase della sesta sessione alle brusche e consecutive svolte. Accelerate l'andatura per superare le curve e i pendii successivi fino alla città. Curate l'ingresso del ponte che tende lievemente a sinistra, quindi a

manetta fino alla fine.

Tappa Quattro

Località - Sisteron
Lunghezza - 5.9 KM
Condizioni Atmosferiche - Nuvoloso
Orario - Notte
Manto Stradale - Asfalto

Consigli per la Guida

E' giunto il momento di aguzzare la vista accedendo alla prima gara notturna. Montate gomme da asciutto e settate il cambio per la massima accelerazione per affrontare le numerose e infide curve del percorso. Nonostante l'aspetto intimidatorio sarà sufficiente attenersi alle normali procedure di guida e prestare ascolto agli avvisi del copilota per cavarsela.

Approcciate le svolte docilmente e date gas in uscita. Ricordatevi, visto che è notte , che nel momento in cui vedete la curva ci siete già dentro, quindi evitate di dover apportare grosse correzioni troppo velocemente.

Tappa Cinque

Località - Riez
Lunghezza - 5.6 KM
Condizioni Atmosferiche - Nuvoloso
Orario - Mattina
Manto Stradale - Asfalto

Consigli per la Guida

Dal momento che ci sono poche curve pericolose la maggior parte del tracciato può essere percorsa ad alta velocità. Mantenete le precedenti impostazioni della macchina e concentratevi nell'affrontare le curve giocando più sull'erogazione della velocità che su un intenso uso dei freni. Punti pericolosi sono un paio di tornanti nella seconda sessione di gara, che possono essere superati usando il freno a mano come l'altro tornante nell'ultima fase, giusto prima di entrare in città.

Tappa Sei

Località - Broves
Lunghezza - 5.5 KM
Condizioni Atmosferiche - Nuvoloso
Orario - Pomeriggio
Manto Stradale - Neve Sottile

Consigli per la Guida

Torniamo su piste fredde e innevate dove le gomme da bagnato sono un imperativo. Benché la strada presenti parecchie svolte impegnative, vi sono lunghi tratti scorrevoli, perciò impostate un cambio bilanciato che vi permetta comunque di raggiungere velocità elevate. Prendetevela comoda alla partenza per passare le serrate curve cittadine, poi alla prima lieve curva a sinistra sfogatevi fino al tornante. Il seguito della pista rappresenta una gara abbastanza tranquilla: andate più sciolti nelle curve protette da barriere e siate più cauti quando l'unico freno alle vostre sbandate è la nuda roccia. Tenetevi fuori dalla neve per non perdere tempo prezioso e guardatevi dal muro sporgente alla fine della settima sezione.

AUSTRALIA

Molto asciutta, rade svolte su terra battuta attraverso polverose pianure e foreste.

Tappa Uno

Località - Broomehill
Lunghezza - 5.5 KM

Condizioni Atmosferiche - Sereno
Orario - Mattino
Manto Stradale - Terra Viscida

Consigli per la Guida

Montate gomme da asciutto e cambio per alte velocità. Non c'è niente di esageratamente pericoloso in questo circuito , mantenetevi sugli alti regimi di motore e guadagnerete un bel tempo. Gli unici punti in cui rallentare un po' sono in prossimità di curve 4 e 5 per non andare troppo via di retro, prendete i salti nella sezione della foresta lievemente angolati se non volete impastarvi nella vegetazione.

Tappa Due

Località - Corrigin
Lunghezza - 5.3 KM
Condizioni Atmosferiche - Sereno
Orario - Mezzogiorno
Manto Stradale - 90% Terra Viscida, 10% Asfalto Viscido

Consigli per la Guida

Mantenete le stesse impostazione per l'auto e partite accelerando progressivamente nelle prime curve, per rallentare prontamente appena in vista del 4x4, a segnalare una brusca deviazione a sinistra nella sezione asfaltata. Allo stesso modo comportatevi all'uscita dal tratto asfaltato a metà della seconda sezione. Il resto del circuito è abbastanza rettilineo, guardatevi giusto dalle pozze d'acqua sulla strada e evitate di schiantarvi contro i cancelli nella quinta e sesta sezione.

Tappa Tre

Località - Donnybrook
Lunghezza - 4.8 KM
Condizioni Atmosferiche - Sereno
Orario - Pomeriggio
Manto Stradale - Terra Viscida

Consigli per la Guida

Mantenendo lo stesso precedente assetto, impegna-

te questa pista molto veloce, che testerà la vostra abilità nel scivolare in curva a massima velocità. Dopo la lunga curva a S nella quarta sessione, assicuratevi di prendere molto dritti il salto se volete

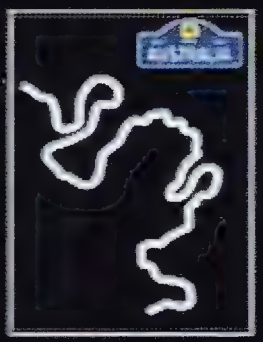
avere ancora un'alta velocità all'atterraggio. Il resto della corsa è semplice, vedete solo di prendere il secondo salto dell'ultima fase stando leggermente sulla destra, per evitare l'albero a sinistra arrivati a terra.

Tappa Quattro

Località – Wongan Hills
Lunghezza – 5.4 KM
Condizioni Atmosferiche – Nuvoloso
Orario – Notte
Manto Stradale – Terra Viscida

Consigli per la Guida

Modificate il cambio sul settaggio più bilanciato, considerate le numerose curve e lo svantaggio del buio. Dovrete fare molta attenzione alle parole del copilota per capire cosa vi aspetta oltre, altrimenti non sarete in grado di raggiungere sufficienti velocità. Occhio ai tratti in acqua a metà del tracciato e guardatevi dal sovra sterzo.



Tappa Cinque (CMR 071-073)

Località – Bluff Knoll
Lunghezza – 5.8 KM
Condizioni Atmosferiche – Sereno
Orario – Mattino
Manto Stradale – Terra Viscida

Consigli per la Guida

Mantenete la velocità bilanciata e partite in scioltezza, imboccando in modo pulito la sopraelevata di sinistra. Entrando nella quarta sessione attenti alla curva 5 a destra, rallentate considerevolmente se non volete andare fuori strada. Un altro punto pericoloso è la 5 a destra alla fine della quinta sessione, dove incrociate la strada ferrata, prendetela perciò senza slittare troppo se non volete finire contro la carrozza del treno. Ora attenzione all'ultimo salto alla fine della sesta parte: rallentate velocemente per imboccare la 4 a destra.

Tappa Sei

Località – Moora
Lunghezza – 5.6 KM
Condizioni Atmosferiche – Sereno
Orario – Mezzogiorno
Manto Stradale – Terra Viscida

Consigli per la Guida

Settate il cambio su una buona accelerazione e partite a tutta birra fino alla curva stretta, poi riaccelerate appena la pista inizia a correre in discesa. Nella seconda sezione ci sono quattro salti in successione che potete superare agilmente mantenendovi dritti, poi rallentate per le curve della terza parte. Continuate spediti attraverso la foresta fino ad una serie di curve molto viscide, impegnandola 5 con il freno a mano. Attenti alle sopraelevate nell'area aperta che proseguiranno fino all'arrivo.

Super-Special Stage

Lunghezza – 1.2 KM
Condizioni Atmosferiche – Sereno
Orario – Sera
Manto Stradale – Terra Viscida

Consigli per la Guida

Dovreste trovare questa pista un giochetto dopo aver terminato i tracciati australiani, quindi impostate la massima accelerazione e mantenete una buona velocità lungo tutto il percorso. Battere tutti gli avversari vi ricompenserà con una Ford RS 2000.

SVEZIA

Utilizzate gomme chiodate sui terreni ricoperti di neve e ghiaccio in questo rally molto tecnico.

Tappa Uno

Località – Filipstad
Lunghezza – 5.2 KM
Condizioni Atmosferiche – Nuvoloso
Orario – Mattino
Manto Stradale – 90% Ghiaccio, 10% Neve Sottile

Consigli per la Guida

Ovviamente vanno utilizzate le gomme chiodate, ma anche il cambio va bilanciato per una accelerazione non troppo spinta, a scanso di fastidiosi testacoda che rallenterebbero parecchio. Dimenticatevi del pedale del freno, la cui minima pressione vi farebbe rigirare. Affrontate le curve diminuendo il gas ed effettuando un delicato controsterzo, in uscita correggete aumentando a scatti la pressione sull'acceleratore. Se arrivate

troppo veloci in prossimità di un tornante limitatevi ad una brevissima frenata per rallentare, senza perdere controllo manovrando anche lo sterzo. La pista non presenta sorprese eccetto per una stretta svolta sotto il ponte alla fine.

Tappa Due

Località - Lilijendal
Lunghezza - 5.2 KM
Condizioni Atmosferiche - Nevoso
Orario - Mezzogiorno
Manto Stradale - 50% Neve Sottile, 50% Neve Profonda

Consigli per la Guida

Conservate le precedenti impostazioni, questa corsa è più semplice, potendo riutilizzare maggiormente i freni nella neve. Le curve delle prime due sessioni richiedono un'attenta valutazione prima di immettervi in un veloce rettilineo. Riducete prontamente la velocità prima dell'aspra curva della terza fase, o volerete dal ponte perdendo

l'auto. Il resto della pista si caratterizza esclusivamente per continui cambi di neve fino all'arrivo.

Tappa Tre

Località - Vansbro
Lunghezza - 5.4 KM
Condizioni Atmosferiche - Nevoso
Orario - Sera
Manto Stradale - 50% Neve Sottile, 50% Neve Profonda

Consigli per la Guida

Non date troppa confidenza al lungo rettilineo del livello, pensando di poter configurare il mezzo per un'alta velocità, visto che il problema è mantenersi dritti e risulta più utile una buona ripresa di un forte allungo. Impostate una velocità bilanciata e sospensioni

medie, visto che troppo rigide influenzerebbero eccessivamente la sterzata.

Tappa Quattro

Località - Borlange
Lunghezza - 5.1 KM
Condizioni Atmosferiche - Nuvoloso
Orario - Notte
Manto Stradale - 50% Neve Sottile, 50% Neve Profonda

Consigli per la Guida

Risettate il cambio sulla massima accelerazione, data la pista piena di curve

insidiose. Solitamente i tracciati notturni sono i più temuti, benché guidare di notte negli innevati tracciati svedesi riduca i riflessi e accentui le banchine. Ciò alla fine implica una maggior definizione del tracciato, più facile da seguire.

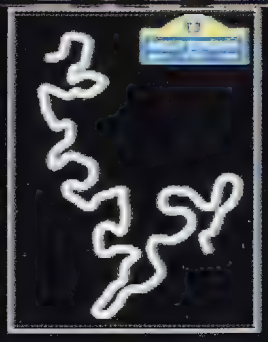
Tappa Cinque

Località - Ludvik
Lunghezza - 6.1 KM
Condizioni Atmosferiche - Nevoso
Orario - Mattino
Manto Stradale - 50% Neve Sottile, 50% Neve Profonda

Consigli per la Guida

Mantenete la massima accelerazione per questo livello uniformemente contorto. Per la lunghezza di

ben 6 km la pista parrà non finire più. La chiave per tempi ridotti è il controllo della velocità e l'uso del controsterzo nell'affrontare le numerose curve. Imboccandole con la macchina di traverso nella giusta direzione sarete pronti con una semplice accelerata a ritrovarvi correttamente posizionati per l'ingresso nella successiva.



Tappa Sei

Località - Rockesholm
Lunghezza - 5.2 KM
Condizioni Atmosferiche - Nevoso
Orario - Pomeriggio
Manto Stradale - 50% Neve Sottile, 50% Neve Profonda

Consigli per la Guida

Fortunatamente non è lunga come l'ultima corsa, ma ugualmente insidiosa. Utilizzate lo stesso approccio per le curve, ma ricordatevi che entrando nella neve più bassa sarete più veloci per la maggior aderenza al suolo.

CORSICA

Strade di montagna, aspre e ventose. Queste piste interamente asfaltate vi offrono un'ottima aderenza, approfittatene.

Tappa Uno

Località - Monza
Lunghezza - 4.7 KM
Condizioni Atmosferiche - Sereno
Orario - Mattino
Manto Stradale - Asfalto

Consigli per la Guida

Nel momento in cui vi aspetta una pista asciutta ed asfaltata la scelta cade automaticamente sull'uso di gomme slick. Non fatevi spaventare dal percorso in quota, dal momento che la strada è protetta da bar-

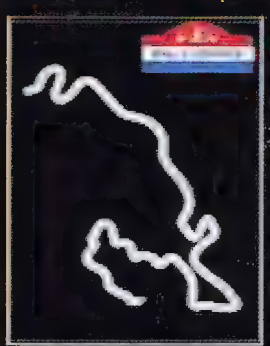
riere. Adattate il cambio per le alte velocità e irrigidite le sospensioni, l'ultima cosa di cui avete bisogno è una macchina che si imbarca mentre affrontate a tutto gas le curve. Questo circuito deve essere percorso il più velocemente possibile e sentito più come una competizione velocistica che come un rally, specie con le gomme adottate. Decelerate solo in prossimità dei tornanti, non affrontando le altre curve, anche se vi toccherà perdere gran parte del paesaggio.

Tappa Due

Località – Luri
Lunghezza – 4.4 KM
Condizioni Atmosferiche – Sereno
Orario – Mezzogiorno
Manto Stradale – Asfalto

Consigli per la Guida

Usate lo stesso assetto della corsa precedente per raggiungere le massime velocità ove possibile. Questa pista è molto simile alla precedente, ad eccezione delle curve più impegnative e del minor distacco tra una e l'altra. Evitate di perdere il controllo nelle svolte più ardue, in modo da evitare testacoda difficilmente recuperabili sullo stretto tracciato.



Tappa Tre

Località – Campitello
Lunghezza – 4.7 KM
Condizioni Atmosferiche – Sereno
Orario – Sera
Manto Stradale – Asfalto

Consigli per la Guida

Mantenendo lo stesso assetto guardatevi dalla sequenza di curve a S composte da angoli retti a sinistra e a destra all'ingresso della seconda sezione.

Il terreno mantiene lo stesso aspetto fino alla città della quinta fase, dove potrete tornare ad accelerare, ma evitando il contatto con muri e porzioni di pista senza barriere. Per il resto è una pista divertente ed impegnativa che contiene anche un paio di ponti sospesi da imboccare diminuendo la velocità.

Tappa Quattro

Località – Sermano
Lunghezza – 4.4 KM
Condizioni Atmosferiche – Nuvoloso
Orario – Notte
Manto Stradale – Asfalto

Consigli per la Guida

Benché sia notte, la visibilità è ancora molto buona, le uniche sorprese sono gli improvvisi tornanti che si presentano, ma i suggerimenti del copilota costituiranno un preavviso più che tempestivo. Potete nuovamente guidare da corridori, attenzione solo a non eccedere finendo contro i bordi e le molte pareti rocciose.

Tappa Cinque

Località – Evisa
Lunghezza – 4.2 KM
Condizioni Atmosferiche – Sereno
Orario – Mattino
Manto Stradale – Asfalto

Consigli per la Guida

Qui l'accelerazione è il fattore che conta, visti le veloci curve, scarti laterali e pochi rapidi rettilinei. Percorrete rabbiosamente la prima sezione, scivolando letteralmente attraverso queste strette curve. Guardatevi dall'improvviso cambio di colore della strada dopo il ponte della quinta sezione, ma continuate a tutta velocità fino allo stretto tornante in città. Il terreno tornerà presto alla normalità e la velocità tornerà la chiave fondamentale, ma attenti ai bordi della strada e ad occasionali alberi sporgenti.

Tappa Sei

Località – Ajaccio
Lunghezza – 4.7 KM
Condizioni Atmosferiche – Sereno
Orario – Mezzogiorno
Manto Stradale – Asfalto

Consigli per la Guida

Un'altra dose di curve tortuose in terreno di montagna, dove procederete tranquillamente nella prima fase e nelle lunghe curve ad S della seconda, cercando di mantenersi più dritti possibili senza sbandare oltre la carreggiata. Mantenete un'andatura elevata nelle prossime tre sezioni prima di addentrarvi nel ventoso passo montano, dal quale il terreno manterrà caratteristiche simili fino al traguardo.

Super-Special Stage

Lunghezza – 2.6 KM
Condizioni Atmosferiche – Sereno
Orario – Mezzogiorno
Manto Stradale – Asfalto

Consigli per la Guida

Vincendo questa gara speciale aggiungerete al vostro parco macchine una fiammante Lancia Delta Integrale. Questa è la più semplice delle speciali, quindi non vi resta che mantenere un'andatura ele-

vata, seguendo attentamente la carreggiata.

INDONESIA

Dalle spiagge alle giungle tropicali. Svariati paesaggi costituiscono una gara molto esotica.

Tappa Uno

Località - Gebang
Lunghezza - 5.4 KM
Condizioni Atmosferiche - Nuvoloso
Orario - Mattino
Manto Stradale - 60% Asfalto Viscido, 40% Sabbia

Consigli per la Guida

Impostate la macchina con gomme da asciutto, buona accelerazione e sospensioni medie. La maggior minaccia della seguente pista indonesiana è costituita dalla strettezza della strada unita alla presenza di numerose palme. Dovrete concentrarvi soprattutto nelle sezioni prima della spiaggia, dove potrete calcare il pedale più in sicurezza. Sulla sabbia guidate come se foste sulla neve, ma tenendo una maggior velocità, specialmente nei controsterzi.

Tappa Due

Località - Bohorok
Lunghezza - 4.4 KM
Condizioni Atmosferiche - Nuvoloso
Orario - Mezzogiorno
Manto Stradale - 60% Asfalto Viscido, 40% Fanghiglia

Consigli per la Guida

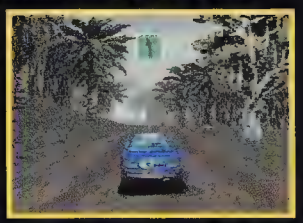
Mantenete le impostazioni della vettura e dateci dentro facendo però attenzione a non volare fuori dal terrapieno. La seconda sezione richiede molte derapate col freno a mano prima di giungere alla più veloce pista asfaltata della quarta fase. Le caratteristiche di quest'ultima poi si ripete su sabbia e nuovamente su asfalto nell'ultima parte.

Tappa Tre

Località - Prapat
Lunghezza - 5.8 KM
Condizioni Atmosferiche - Burrascoso
Orario - Sera
Manto Stradale - Fango Fresco

Consigli per la Guida

In vista della giungla tropicale torniamo ai copertoni da pioggia per tutelarci dal fondo pantanoso. Le prime tre sezioni possono essere percorse abbastanza velocemente, giusto premurandoci di non finire in sovrasterzo scivolando in curva. Attenzione all'ingannevole curva prima del ponte della quarta sezione. All'inizio del sesto periodo vi è la parte più ardua, dove rischierete continuamente di ribaltarvi al contatto con la parete rocciosa a sinistra, così come più avanti finendo contro la banchina sulla destra: prudenza. Il resto è lineare fino alle ultime due sessioni, dove dovrete evitare i canali d'irrigazione lungo entrambi i lati della strada.

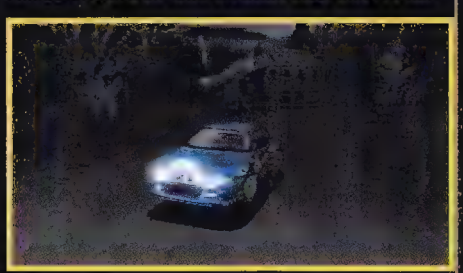


Tappa Quattro

Località - Porsea
Lunghezza - 5.4 KM
Condizioni Atmosferiche - Piovoso
Orario - Notte
Manto Stradale - Fango Fresco

Consigli per la Guida

Un altro tracciato caratterizzato da abbondante pioggia, in più d notte... Le condizioni della pista sono simili alla precedente, ma con minore visibilità. I maggiori pericoli sono costituiti dagli alberi e dai fossati che seguono le curve più strette.

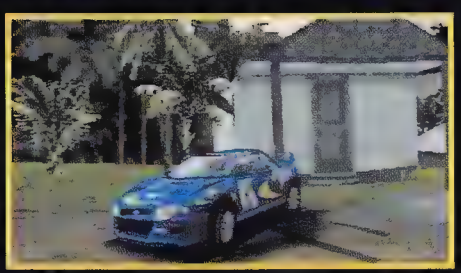


Tappa Cinque

Località - Sukajadi
Lunghezza - 4.5 KM
Condizioni Atmosferiche - Nuvoloso
Orario - Mattino
Manto Stradale - 50% Fango, 50% Asfalto Viscido

Consigli per la Guida

Dopo una tumultuosa notte nella foresta l'ideale è una più corta pista all'asciutto per riprendersi. Rimontate le gomme da asciutto e impostate una buona accelerazione sul cambio. La seconda sezione di questa corsa richiede un'alta velocità, rimanendo sul terrapieno. Attenti alla successione di strette curve all'ingresso della terza fase. Raggiunto l'asfalto all'entrata del villaggio procedete in scioltezza lungo il terrapieno asfaltato.



Tappa Sei

Località - Tanjungbalai
Lunghezza - 4.1 KM
Condizioni Atmosferiche - Sereno
Orario - Mezzogiorno
Manto Stradale - 60% Asfalto Viscido, 40% Sabbia

Consigli per la Guida

Percorrete velocemente la prima parte settando gomme da asciutto e massima accelerazione, rallentando in vista della stretta curva a destra all'ingresso del villaggio. Di seguito i principali pericoli sono i riccioli nelle porzioni di pista più strette a l'impantanarsi nella sabbia delle sezioni in spiaggia. Potete mantenere la velocità massima per un buon 80% dell'intero tracciato.

GRAN BRETAGNA

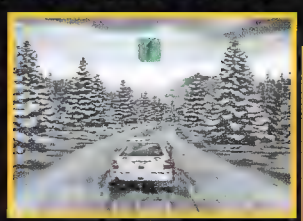
Una completa esperienza rallystica. Pioggia e neve, su tracciati di ghiaia e fango. Buona Fortuna.

Tappa Uno

Località – New Castleton
Lunghezza – 5.6 KM
Condizioni Atmosferiche – Nuvoloso
Orario – Mattino
Manto Stradale – 50% Neve Sottile, 50% Fanghiglia

Consigli per la Guida

Gomme da pioggia sono lo standard richiesto dai circuiti britannici, così come l'uso di una buona accelerazione per le strette curve. La pista metterà alla prova la vostra capacità di eseguire curve in derapata come in Svezia, dove il rilascio del gas al momento giusto della controsterzata era la chiave del successo. La corsa cambia a metà della quinta sezione, con serrate curve attorno a pile di tronchi, quindi bisogna rallentare. In seguito riprende come all'inizio, con strette svolte marcate da fossati per chi slitta troppo.



Tappa Due

Località – Kielder Waters
Lunghezza – 6.4 KM
Condizioni Atmosferiche – Nuvoloso
Orario – Tarda Mattinata
Manto Stradale – 60% Fango Fresco, 40% Neve Sottile

Consigli per la Guida

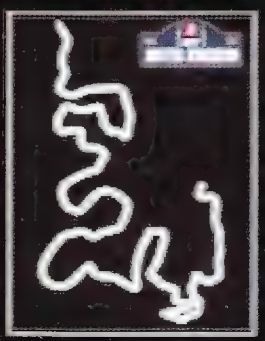
Correte con lo stesso assetto, indurendo solo le sospensioni per contrastare più velocemente i larghi sbandamenti. Le prime tre sezioni metteranno a dura prova i vostri nervi e potranno essere percorse a tavoletta solo dopo aver impostato ottimalmente le curve. La parte fangosa è facile da affrontare, ad eccezione del tornante alla fine della quinta fase, superato il cancello. Il resto del percorso è abbastanza uniforme, attenti solo ai pochi abeti presenti, che potrebbero procurare molti fastidi.

Tappa Tre

Località – Barningham
Lunghezza – 4.4 KM
Condizioni Atmosferiche – Nuvoloso
Orario – Mezzogiorno
Manto Stradale – 60% Fango, 40% Asfalto

Consigli per la Guida

Nonostante il fango possa essere causa di problemi, è comunque consigliato l'uso di gomme da asciutto, in vista del tratto asfaltato. Qui giunti dosate saggiamente il gas quando in vista delle curve. Attenti alla strettissima svolta all'inizio della sezione due, presto seguita da un'instabile pista fangosa. Il prossimo pericolo consistente giace a metà della quinta parte, dove la strada si restringe tra pareti rocciose e lascia il posto al fango, occhio anche ai tronchi subito dopo. L'ultimo passaggio è un vero incubo di brusche curve e svolte, quindi all'erta.



Tappa Quattro

Località – Greenhow Hill
Lunghezza – 7.1 KM
Condizioni Atmosferiche – Nuvoloso
Orario – Prima Mattinata
Manto Stradale – 50% Asfalto, 30% Fango, 20% Ghiaia

Consigli per la Guida

Mantenete le gomme da asciutto e tenete saldamente la rotta in questa lunga pista. La chiave per un buon tempo è la velocità abbinata al controllo delle curve, rese più difficili da numerosi ostacoli quali alberi, radici, balle di fieno e steccati. Rallentate in mezzo al fango, usando il freno a mano nei tornanti.

Tappa Cinque

Località – F. of Bowland
Lunghezza – 5.8 KM
Condizioni Atmosferiche – Nebbioso
Orario – Mattino
Manto Stradale – Fango

Consigli per la Guida

Tornate ai pneumatici da pioggia per questo fangoso percorso dove la visibilità è fortemente ridotta dalla nebbia. Guadatevi dalle balle di fieno poste a formare una chicane presso la fine della terza sessione. Il resto della pista è zeppo di curve strette e tornanti. Non accelerate troppo, se non volete mancare in pieno la curva successiva. Tentare di mantenere un'andatura media e non uscire di pista è l'inconsueta richiesta dell'ultimo fossato.

Tappa Sei

Località – Dolgellau
Lunghezza – 5.3 KM
Condizioni Atmosferiche – Piovoso
Orario – Notte
Manto Stradale – Fango Fresco

Consigli per la Guida

Se credete che l'ultima corsa sia stata difficile, provate a farne una simile al buio! Assicuratevi di settare un cambio bilanciato e potrete mantenere un assetto con sospensioni rigide. Come in molte notturne il rischio maggiore è di finire in sovrasterzo, mantenete perciò una velocità ridotta e la macchina dritta. Piccoli colpi di acceleratore rendono meglio di una volata, spesso responsabile di frenate tardive in curva.

Super-Special Stage

Lunghezza – 2.5 KM
Condizioni Atmosferiche – Piovoso
Orario – Mezzogiorno
Manto Stradale – Fango Fresco

Consigli per la Guida

Montate gomme da pioggia e impostate i rapporti per una buona velocità di punta. Avanzate ricorrendo spesso al freno a mano per superare le curve ad angolo retto e i tornanti. Attenzione a non sbandare in entrata sul ponte, poiché il minimo contatto con i blocchi all'ingresso sarà fonte di spettacolari ribaltamenti, di conseguenza causa di perdite di tempo prezioso.

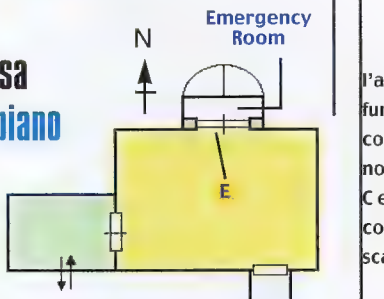
Hard Edge

PRIMA PARTE

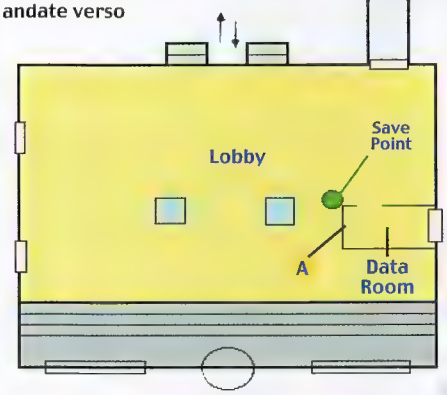
HARD EDGE

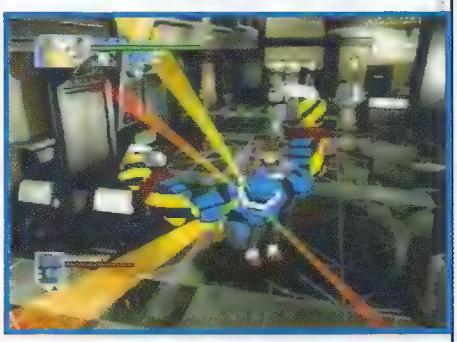
In questa prima parte della guida completa di Hard Edge troverete tutte le indicazioni per essere guidati con successo attraverso i vari piani e le diverse stanze così da portare entrambi i personaggi protagonisti del gioco in cima al palazzo Togusa e sventare i minacciosi piani dei terroristi prima che sia troppo tardi.

Togusa
Primo piano



Dal punto di inizio guidate Alex verso sud in prossimità dell'atrio, eliminate le due guardie robot che trovate e utilizzate il save point. Entrate nella Stanza Dati (Data Room) e prendete il Life Force Extender, poi esaminate il computer nel punto A indicato sulla mappa e di seguito andate verso

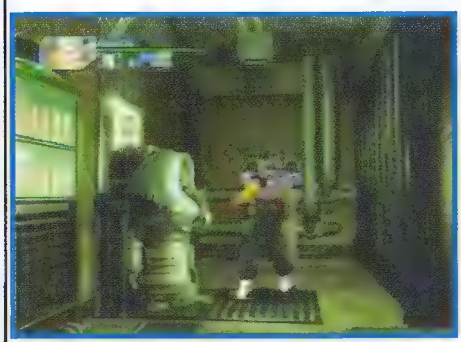




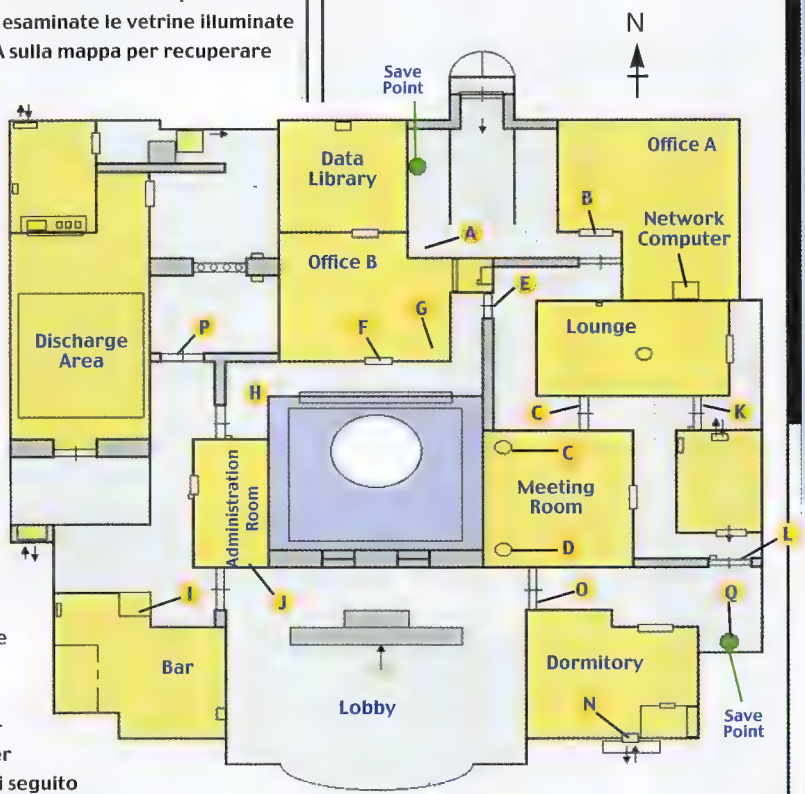
l'ascensore in B per controllare il suo funzionamento. Fatto ciò ritornate nel corridoio da cui siete giunti, procedete verso nord fino ad arrivare alle scale di emergenza in C e quando dovrete selezionare che azione compiere decidete di far salite Alex lungo le scale mente Michelle prenderà l'ascensore.

Togusa
Ventiseiesimo Piano

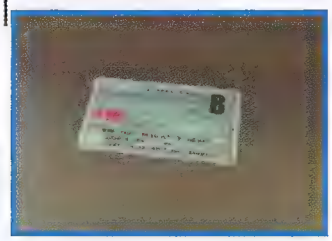
Appena giunti al ventiseiesimo piano utilizzando le scale utilizzate il save point lì vicino e poi esaminate le vetrine illuminate indicate in A sulla mappa per recuperare una ricarica di energia. Procedete lungo la porta in B, eliminate i due nemici e poi esaminate gli armadietti per recuperare un Life Force Extender. Raggiungete il Computer principale eliminando i nemici che troverete sulla strada e infine esaminate il calcolatore prima di ritornare indietro passando per la porta in B e di seguito



passando per la porta a sud così da raggiungere l'uscita in C.



Distruggete i due nemici che incontrerete e poi camminate con cautela fino a raggiungere il piano con la mina nemica posta vicino alla porta che dovrete attivare facendo illuminare la luce di rosso. Una volta che questa è stata innescata allontanatevi prima che esploda così da non subire danni e poi attraversate la porta in C e continuate lungo il corridoio fino a raggiungere la stanza delle conferenze facendo attenzione a tutti i nemici che incontrerete durante il tragitto. Dopo che avrete sistemato anche la sala conferenze sia dai nemici che dalle mine, esaminate le due statue al punto D per far apparire la Chiave di Acceso B sul tavolo. Dopo averla raccolta andate all'ufficio B passando per le porte comunicanti segnate nei punto C,E ed F.

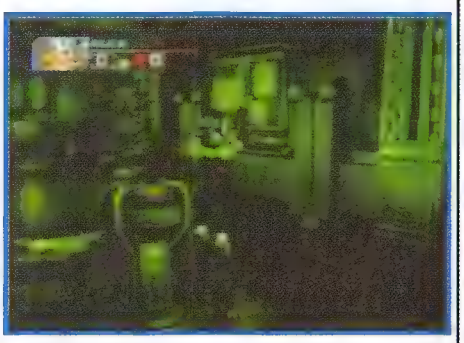


Arrivati nell'ufficio B eliminate i nemici che trovate e poi esaminate gli armadietti in G per scoprire un interruttore. Premetelo per far apparire un pannello di controllo e esaminate l'urna lì vicino per ricevere un utile pillola di energia. A questo punto potete esaminare il pannello di controllo e utilizzare la chiave d'accesso B per accedere alla Libreria Dati. Proseguite verso nord fino a raggiungere questa Libreria, esaminate il corpo steso a terra per prendere il medaglione e poi salite le scale per controllare la cassaforte. Inserite la cifra 052 come combinazione (questo numero lo avete trovato al piano 25) così da aprire la cassaforte e prendere la Tessera di Accesso segreta.

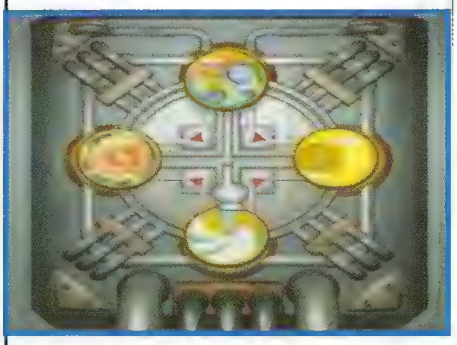
Ritornate all'Ufficio B passando per la porta in H e continuate lungo la porta in I mente vi occupate dei nemici meccanici e delle mine che vi ostruiscono il passaggio. Superate la porta in I così da raggiungere il Bar, liberatevi del nemico che vi aspetta la varco e una volta sistemato avvicinatevi al barista di nome King per parlarci. Quando la conversazione è terminata controllate il corpo steso a terra per recuperare un altro medaglione e poi parlate di nuovo con King così da ottenere la chiave d'accesso A. Esaminate ora la tabella per le freccette e annotatevi il numero che troverete, poi esaminate il jukebox e quando siete a posto lasciate il Bar dirigendovi a nord verso la Sala di Amministrazione.

Inserite il codice trovato sulla tabella delle freccette per sbloccare la porta della sala di Amministrazione e poi entrate. Al suo interno vedrete una rampa di scale che salirete fino a raggiungere il pannello in J dove deciderete di attivare il generatore per entrambi le porte presenti nella sala che di seguito abbandonerete ritornando al corridoio da cui siete giunti per finire alla porta in K. Utilizzate la chiave di Accesso B su questa porta per sbloccarla e dopo essere entrati preoccupatevi di eliminare i nemici e le mine prima di proseguire lungo il corridoio e attraverso la porta seguente che vi conduce nel soggiorno.

All'interno del soggiorno vedrete il vostro personaggio mettersi automaticamente gli occhialini per la visione notturna. Prendete la chiave per gli armadietti posta sul tabellone degli avvisi e poi esaminate la macchina olografica nel centro della stanza. Uscite da questa stanza e dirigetevi a sud passando per il corridoio che conduce alla porta in L. Utilizzate la chiave di accesso B per aprire la porta e entrate per raggiungere il dormitorio.

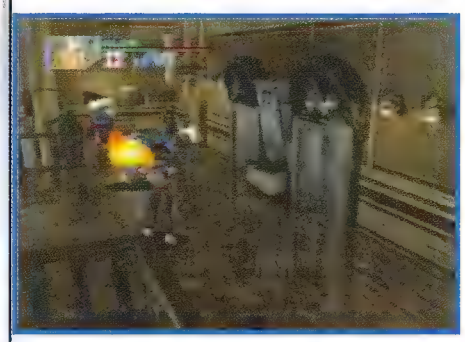


Controllate l'armadio vicino al lavandino per recuperare una pillola di energia e uccidete i nemici presenti nel dormitorio prima di entrare nelle docce e prendervi cura dei mostri lì presenti. Avvicinatevi ed esaminate l'armadietto posto di fronte alla doccia e mettete a posto i medaglioni seguendo questo preciso ordine. Rosa Rossa a nord, Cigno Bianco a Est, Oceano Blu e Sud e Luna Gialla a Ovest. Dopo che li avrete sistemati in maniera corretta avvicinatevi alle cuccette, esaminatele per recuperare una pillola di energia e poi entrate nella porta posta al punto N sulla mappa per raggiungere l'ascensore che porterà Alex al piano n.25.



Arrivati al venticinquesimo piano esaminate il pannello di controllo sul muro e utilizzate la Tessera d'acceso segreta quando vi verrà richiesta per ricevere in campio un Pass d'accesso. Ritornate all'ascensore e salite al piano 26, poi uscite dal dormitorio e procedete verso la porta ad O così da entrare nell'atrio. Proseguite lungo l'atrio e passate il corridoio di fronte fino a raggiungere la porta in P e entrate. Una volta dentro eliminate il robot di sentinella per liberare Burns e poi utilizzate il Pass d'accesso nel pannello di controllo sul muro per aprirvi la strada per la prossima stanza.

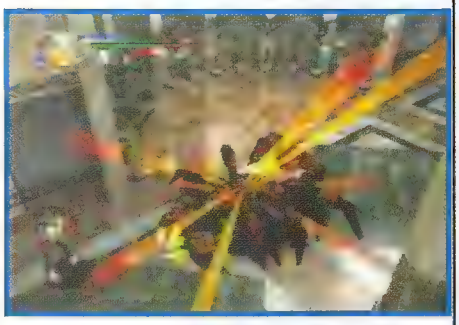
Procedete nella Discarica e allontanatevi velocemente dalle mine, poi distruggete i robot



nemici e le mine rimanenti così da poter prendere il cavo elettrico presente per terra. Ora ritornate all'atrio assicurandovi di utilizzare il save point posto in Q prima di entrare nella sala poiché avrete da affrontare il primo boss del gioco.

BOSS
SCORPION

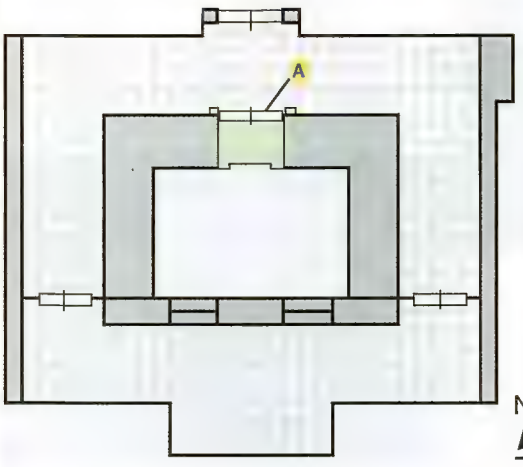
Quando incontrerete Gasshu per la prima volta avrete il piacere di confrontarvi con il suo scorpione meccanico. Utilizzando Alex allontanatevi il più possibile dal nemico e sparategli mente questo si avvicina per colpirvi. Quando questo inizia ad essere troppo vicino scartate a destra o a sinistra, allontanatevi di nuovo più

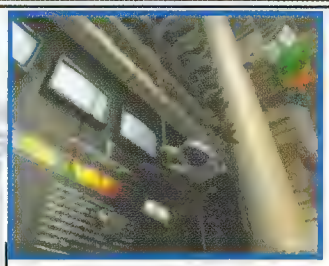


che potete e continuate a sparargli all'impazzata. Continuate a farlo avvicinare per poi scappare quando iniziate ad essere a portata dei suoi colpi, tenendo conto che il mostro vi può attaccare solo con la coda e che il bersaglio deve essere proprio di fronte a lui per essere inquadrato.

Togusa
Ventisettesimo Piano

Dopo che avrete eliminato Scorpion e Alex sarà salito al piano 27, eliminate velocemente tutti i nemici e le bombe presenti per poi dirigervi a

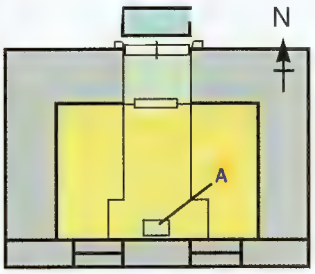




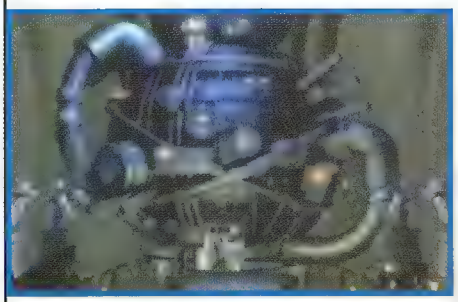
nord passando da una qualsiasi delle porte presenti fino a raggiungere l'ascensore in A che vi permetterà di salire fino al piano n.28

Togusa
Ventottesimo Piano

Dopo che Alex e Burns hanno individuato la bomba a tempo, avvicinatevi al ponte e esaminatelo nel punto A mostrato sulla mappa.



Terminata la scena animata vi ritroverete al piano 25 nei panni di Michelle.



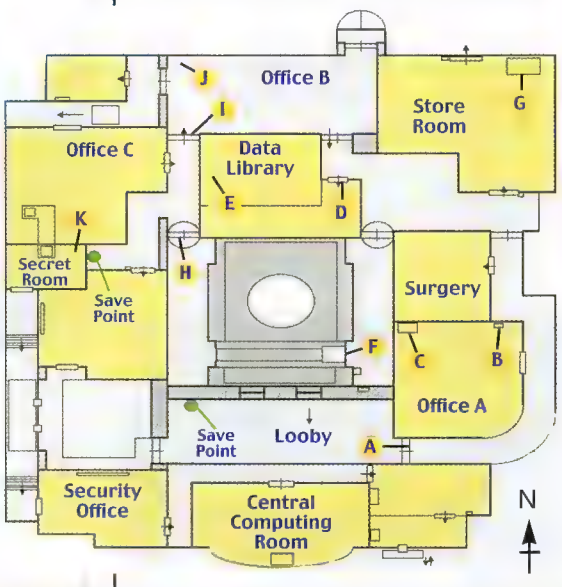
Togusa
Venticinquesimo Piano

Utilizzate il save point vicino al punto di partenza e dirigetevi verso la porta in A passando per l'ascensore. Continuate lungo i corridoi e entrate nell'Ufficio A, esaminate il congegno sul muro in B e sbloccate la cassaforte. Una volta che il contatore si è messo in moto correte velocemente verso il punto C e prendete la Chiave del Piano. Ora esaminate la stanza per raccogliere gli oggetti

presenti e uscite dirigendovi verso l'infermeria.

Mentre siete nel corridoio esaminate il corpo steso a terra così da prendere il medaglione e poi entrate nell'infermeria per raccattare un po' di ricariche di energia. Dovreste anche trovare il tesserino con il codice utilizzato in precedenza da Alex per aprire la cassaforte. Quando siete pronti per proseguire uscite dall'infermeria e andate verso nord in direzione del deposito. Quando esaminerete la porta d'entrata della nuova locazione dovrete superare un piccolo giochino di memoria e prontezza di riflessi in cui dovrete copiare l'accensione dei bottoni della porta premendo i corrispondenti pulsanti del pad. Dopo che avrete superato il tutto e la porta sarà sbloccata, entrate.

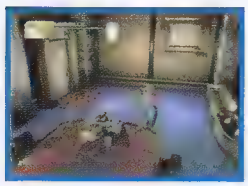
All'interno del magazzino Michelle incontrerà Rachel, che si unirà al vostro party. Fatto ciò uscite dalla stanza e dirigetevi verso la porta in D così da passare dalla Libreria dati. Accoltellate le bombe fluttuanti facendo attenzione al momento dello scoppio e poi girate intorno alla scrivania per recuperare le diapositive in E. Eliminate tutti i nemici e poi uscite



dalla sala procedendo verso sud fino a raggiungere l'ascensore in F. Esaminate il pannello di controllo sul muro e poi ritornate nel magazzino così da recuperare la batteria posta in G che utilizzerete per alimentare l'ascensore.

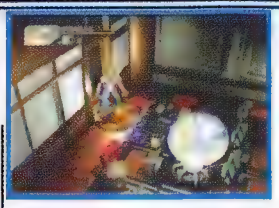
Saliteci sopra dopo averlo messo in moto e raggiungete il ripiano sul lato opposto così da proseguire la vostra missione.

Dopo essere scesi dall'ascensore dirigetevi verso la porta in H, utilizzate il save point e poi proseguite entrando nella Sala Conferenze, alla quale accederete dopo aver superato un altro puzzle necessario per sbloccare la porta di entrata. All'interno della stanza utilizzate il proiettore su tavolo per scoprire che Rachel è un cyborg e dopo questa rivelazione andate a sud passando dalla porta presente così da raggiungere l'atrio dal quale avete iniziato l'avventura e in cui utilizzerete il save point prima di continuare.

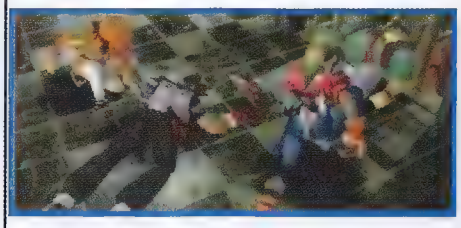


Da questa postazione dirigetevi a est lungo il corridoio che conduce all'ascensore che avete attivato per mezzo della batteria. Recuperate il generatore di energia e ritornate nell'atrio, andate a ovest e entrate nella porta in I. Una volta all'interno dell'Ufficio B esaminate il corpo a terra per raccogliere un altro Medaglione e infine esaminate gli scaffali in J così da recuperare un po' di pillole di energia. Ora andate verso la porta che avete accanto e posizionate la batteria nel robot così da guadagnare l'accesso alla prossima porta che conduce all'Ufficio C.

Procedete attraverso la prossima porta e poi ritornate indietro velocemente subito dopo che la mina lì presente si è attivata. Quando questa è esplosa entrate nuovamente nella stanza e sedetevi sulla grande poltrona posta alla fine del tavolo. All'interno della stanza segreta prendete il giornale posto sulla scrivania in K e cercate nella stanza per recuperare le pillole di energia prima di continuare verso sud e raggiungere l'ufficio di Sorveglianza. Parlate con il ricercatore steso a terra e poi entrate nell'ufficio in cui esaminerete il pannello di controllo posto di fronte al maxischermo. A questo punto andate verso est e entrate nella Sala d'Informatica.



Dopo che Michelle e Rachel sono rimasti imprigionati nella stanza di refrigerazione guadagnate l'uscita colpendo ripetutamente la porta che vi blocca la via e una volta fuori ritornate nell'Ufficio di sorveglianza per parlare di nuovo con il ricercatore. Dopo che lo scienziato morirà e avrete ottenuto un altro Medaglione attivate la mappa per osservare il cerchio di colore arancione che circonda l'ascensore.



Dirigetevi verso questo segnale così da ricongiungervi con Alex e Burns.

Quando avrete riguadagnato i controlli del personaggio principale uscite dall'infermeria e dirigetevi verso l'atrio principale dal quale raggiungerete il ventiseiesimo piano facendo uso dell'ascensore. Da qui andate verso il Bar e esaminate il jukebox, poi rispondete in maniera affermativa alla richiesta di utilizzare i cinque medaglioni per scegliere una traccia. Quando vi apparirà il menu selezionate la traccia 2, Errore. Dopo che avrete recuperato il System Disk (Dischetto di Sistema), ritornate all'ascensore e salite al piano 27, eliminate i nemici e prendetevi cura delle bombe prima di raggiungere l'ascensore seguente posto in A che vi condurrà da Gasshu.

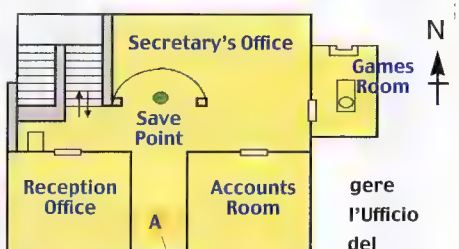
BOSS
GASSHU

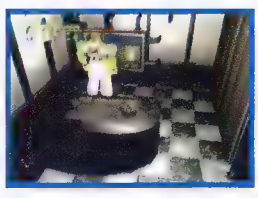
Appena inizierà la battaglia dirigetevi velocemente verso il nemico e iniziate a colpirlo a ripetizione. Se avrete agito con buon tempismo e in maniera efficace il nemico si troverà scagliato contro il muro di fondo della stanza. Nel proseguo della battaglia potrete utilizzare uno qualsiasi dei tre personaggi, ma vi ricordo che cambiare di personaggio durante lo scontro vi farà perdere molta energia. Burns è il miglior combattente da utilizzare in questa battaglia ma potrebbe essere una buona tattica lasciarlo per ultimo e utilizzarlo solo in caso di difficoltà .

Dopo aver sconfitto il marrano dirigetevi verso lo stretto ponte e esaminate il numero inciso sul retro della spoletta, poi localizzate il pannello con lo stesso numero e premete il bottone Cerchio per rimuovere il primo pannello. Ripetete questo procedimento per sbloccare i rimanenti tre pannelli e quando vi verrà chiesto da che parte girare la spoletta voi selezionate verso Sinistra. Una volta che la bomba e stata disinnescata dirigetevi verso l'ascensore e raggiungete il piano n.27.

Togusa
Ventisettesimo Piano

Usciti dall'ascensore andate verso la porta posta di fronte segnata con il punto A nella mappa e entrate nella stanza così da raggiungere l'Ufficio del Ministro. Qui preoccupatevi di utilizzare il save point e poi cercate nella Sala Accoglienza, nella Stanza di Registrazione e nell'Ufficio del Ministro per recuperare tutte le ricariche di energia presenti.

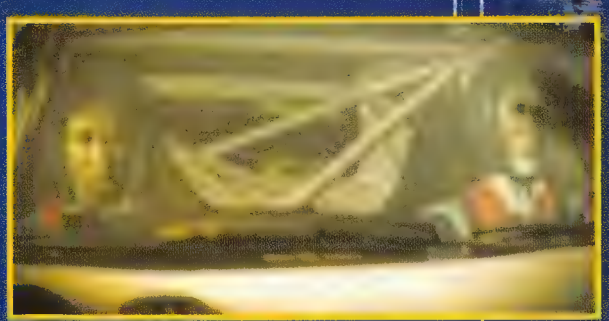




... continua sul prossimo numero

V-Rally 2

Molte nuove gomme attendono di stridere sull'asfalto con l'arrivo di V-Rally 2 per mettere nuovamente a prova le vostre doti nel campo delle corse rallystiche. In merito alla seconda edizione vi forniremo una guida per tutte le competitive sezioni del gioco. Il che significa tutte le 130 gare delle modalità Arcade, Trophy e Championship. Questo mese iniziamo con la guida per le modalità Arcade e Trophy, comprese tutte le auto bonus e il modo di ottenerle.



Assetto dell'auto

Ci sono differenti possibilità applicabili per le varie piste di V-Rally 2, benché sembri esserci una serie determinata di regole nell'assetto che lavori bene in ogni condizione climatica e territoriale che vogliate provare. Settate le gomme in base alla condizione climatica, ma all'infuori di questo ricordatevi di mantenere sospensioni rigide e altezza ribassata in tutte le corse. Più è bassa la macchina, maggiore la spinta aerodinamica verso il basso e la conseguente aderenza al terreno. Più sono rigide le sospensioni, meno l'auto sbanderà da una parte all'altra della pista sotto l'effetto delle sterzate. Anche applicare la massima reazione ai freni è una buona cosa, dal momento che dovendo frenare troppo tardi in curva l'auto avrà un minor sbandamento e una più rapida decelerazione. Freni peggiori, come quelli di default a inizio gioco, causeranno un ingresso troppo rapido in curva che potrebbe portarvi a pericolose sbandate. E' meglio entrare in derapata e applicare il controsterzo, che andare a sbattere contro le barriere con il risultato di costose spese di riparazione dopo certe gare come nel modo Championship.

Curve e colori

Qualsiasi cosa indicata come una curva verde vi permette di affrontarla a massima velocità, eventualmente correggendo quando stringe, il giallo indica una curva di media difficoltà e il rosso i tornanti. Molte curve gialle possono essere impegnate a piena velocità una volta che vi sarete impadroniti della tecnica di ingresso e controsterzo rilasciando il gas. La maggior parte dei tornanti sono presi al meglio utilizzando il freno a mano per affrontare le svolte.

MODALITA' ARCADE

LIVELLO UNO

Il primo livello comprende quattro piste da affrontare, che se completate con successo vi ricompenseranno con una Ford Escort V-Rally 2 litri turbo. Ricordate che tutte le sezioni sono a cronometro, quindi non perdete tempo.

Pista Uno

Spagna SS06

Superficie - Asfalto
Lunghezza - 4.2 KM
Tempo - Sereno
Giri - 3

Guida del Pilota

I primo 10% di pista possono essere guidati tranquillamente fino alla prima curva media a

sinistra, da prendere lievemente più lenta, poi tornate a premere sul pedale fino al ponte dopo il quale a breve vi attende un'altra media. Ora premete nuovamente a tavoletta lungo le due dritte pendenze, seguite da un'allungata curva ad S che può essere presa in linea retta se affrontate la prima svolta tenendo la sinistra. Mantenete un'andatura elevata per l'ultimo

tratto prima di iniziare il secondo giro, ricordandovi che coprite la prima distanza a velocità maggiore che nel giro precedente e che imboccherete la curva verde a piena velocità, con rischio di sbandare. Compensate giocando più di controsterzo e controllo dell'accelerazione che di freni.

Pista Due

Inghilterra SS06)

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3 KM
Tempo - Sereno
Giri - 3

Guida del Pilota

E' più facile aderenza che in Spagna a causa della ghiaia, così nemmeno le curve verdi potranno essere prese a tutto gas. Nondimeno la prima parte ve percorsa ad andatura elevata

giocando semplicemente sull'acceleratore in curva invece che frenando e tenete d'occhio le parti più chiare della pavimentazione. Avrete bisogno di rallentare solo in prossimità della prima curva gialla a sinistra (circa al 24% della sessione). Benché la prossima verde sia lunga e

aperta, c'è una pericolosa banchina sulla sinistra, così rallentate fino alla seconda metà di curva. Ora schiacciate fino al traguardo per il secondo giro.

Pista Tre

Finlandia SS06

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 2.7 KM
Tempo - Nuvoloso
Giri - 3

Guida del Pilota

Le curve sono un attimino più strette, verdi comprese, le prime due delle quali vanno prese

a velocità moderata prima di rallentare ulteriormente prima della gialla media a destra (10% della sessione). Il resto della corsa presenta qualche curva verde in più e parecchi rettilinei sconnessi prima del secondo giro.

Pista Quattro

Australia SS06

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3.3 KM
Tempo - Sereno
Giri - 3

Guida del Pilota

Questo tracciato molto sconnesso può essere preso molto veloce fin dall'inizio. Le prime due curve verdi sono poco impegnative, mentre la coppia seguente forma una curva a S, così entrate dall'esterno destra e tagliate la secon-

da svolta girando a sinistra, poi rallentate per la terza. Arriva ora una curva gialla media a destra che può essere impegnata a tavoletta grazie all'inclinazione. Prendete veloce la prossima verde e rallentate per la prossima gialla, scivolandoci attraverso in modo da usci-

re velocemente. La prossime verdi sono molto semplici e portano a un lungo rettilineo con piccole deviazioni, decelerate alla fine se non volete schiantarvi contro l'argine. Mantenete una velocità moderata per la media gialla, poi la pista si ripete con lunghe e ampie curve, seguite da una serie di gialle prima del traguardo.

LIVELLO DUE

L'atmosfera si scalda nel corso dei prossimi sei scenari, il cui completamento vi premierà con l'ingresso nella sezione Esperti e con una macchina: la Fiat 1.3L Abarth, da usare più per proprio divertimento che per la competizione.

Pista Uno

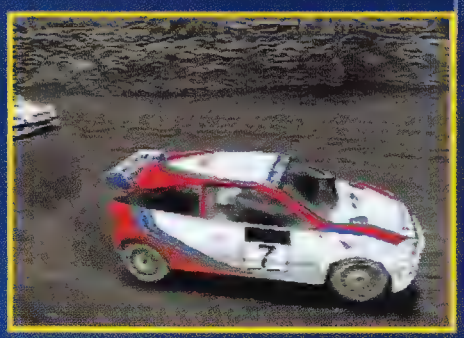
Nuova Zelanda SS06

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3 KM
Tempo - Sereno
Giri - 3

Guida del Pilota

Molto semplicemente se è scuro tenetevene alla larga. Il circuito è costellato di ripidi argini e fossati, ma ci pensano le macchie più scure a segnalarvi la loro posizione. All'inizio prendetevela con relativa tranquillità attraverso le prime poche curve verdi, abbastanza strette, e specialmente alla prima gialla al 10% di per-

corso. Fino al primo checkpoint limitatevi ad erogare il gas a brevi scatti, poi accelerate lungo il rettilineo. Rallentate all'approssimarsi della verde a destra e usate il freno più che dosare la potenza per esibirvi in brevi derapate attraverso la prossima serie di curve, facendo



attenzione a non esagerare se non volete entrare in collisione con gli imminenti alberi e i cespugli che celano il bordo stradale. Una volta superata la foresta c'è una pendenza con parecchi argini attorno alle curve verdi prima dell'arrivo.

Pista Due

Indonesia SS06

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3.3 KM
Tempo - Pioggia
Giri - 3

Guida del Pilota

Assicuratevi di aver montato le gomme da

bagnato prima del via. La pioggia rende questa pista molto viscida perciò applicate solo circa l'80% della potenza per le prime quattro curve verdi e rallentate ulteriormente per la gialla a sinistra appena passato il checkpoint. Riprendete velocità ma guardatevi dal restringersi della carreggiata dopo la casa sulla sinistra. La pista prosegue con un'altra media a sinistra seguita da una verde che si restringe fino all'ultima gialla prima dell'arrivo.

Pista Tre

Portogallo SS06

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 2.4 KM
Tempo - Sereno
Giri - 3

Guida del Pilota

Tornate ai pneumatici da asciutto visto che avete bisogno di una partenza bruciante prima di prendere usando i freni le due strette medie gialle. Continuate lungo le due creste a massima velocità, rallentando alla verde a sinistra per prendere la media gialla in scivolata. Ora

sperate agevolmente le due pendenze, rallentate alla verde a sinistra e ancora di più alla stretta gialla. Riacquistate velocità sul breve

declivio e rallentate solo in cima prima dell'impegnativo tornante rosso, poi dritti alla meta.

Pista Quattro

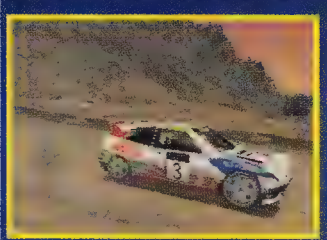
Argentina SS06

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3 KM
Tempo - Sereno
Giri - 3

Guida del Pilota

Andate con cautela in modo da prendere la lunga e spaziosa media a destra, poi andate dritti senza toccare il fatale bordo sinistro. Continuate lungo una serie di verdi e gialle,

rimanendo sulla traiettoria interna di ognuna. Passate sotto il ponte e rallentate imboccata la discesa, prendendo in slittata la media a destra. Riprendete momentaneamente velocità prima della verde a sinistra in fronte alla casa, se non volete



andare a incastonarvi nella sua muratura. Ora segue una serie di verdi e gialle nell'affrontare le quali dovete mantenervi al centro della pista a causa degli insidiosi bordi. Una volta in cima alla salita è il momento di iniziare il secondo giro.

Pista Cinque

Monte Carlo SS06

Superficie - Neve
Lunghezza - 3.6 KM
Tempo - Nevoso
Giri - 3

Guida del Pilota

Dovreste già iniziare con le gomme da neve, accanitevi al via e prendete a piena velocità la prima curva, una media gialla. Sempre aumentando scivolate in anticipo nella verde a sinistra, in modo da portare fuori l'auto senza toccare più il pedale. La seconda gialla è vicina e va presa più lentamente. Accelerate e superate le prossime tre verdi, di nuovo giocando di gas piuttosto che di freni, poi rallentate per la sinistra gialla al 17% della pista. Utilizzate la stessa tattica alla prossima serie di verdi e gialle, imboccate spediti la lunga verde a sinistra che vi condurrà a uno strettissimo tornante rosso al 30% del tracciato. Premete il pedale lungo la discesa e affrontate di gran carriera l'agevole svolta verde prima del traguardo.

Pista Sei

Italia SS06

Superficie - Asfalto
Lunghezza - 2.2 KM
Tempo - Sereno
Giri - 3

Guida del Pilota

Di default vi vengono montate le ottime gomme da Asfalto N20, ma per assicurarvi una miglior aderenza mettete le Asfalto N0, in modo da volare sulla breve pista. Dalla partenza premete sul pedale senza timori fino alla prima curva verde. Rilasciate il gas al tornante e iniziate a sterzare appena vedete la barriera sulla destra. Se prendete la parete rocciosa sulla destra vuol dire che siete entrati troppo lenti. Ora mantenetevi lungo la linea bianca centrale e non toccate i freni, saranno le gomme a rallentarvi quando rilascerete l'acceleratore. Diminuite la velocità per il secondo tornante e poi procedete a manetta fino al traguardo.

EXPERT

Questa sarà una delle sessioni più difficili dell'intero gioco dal momento che i tempi dei checkpoint non perdonano, una mossa sbagliata e perderete troppi secondi per arrivare in tempo utile al checkpoint. Una volta poi che ce l'avrete fatta vi rimarranno altri due giri. La ricompensa per aver terminato questa fase è una Peugeot 205 TIG 4WD 1.8L Turbo, spaventosa aggiunta al vostro corredo.

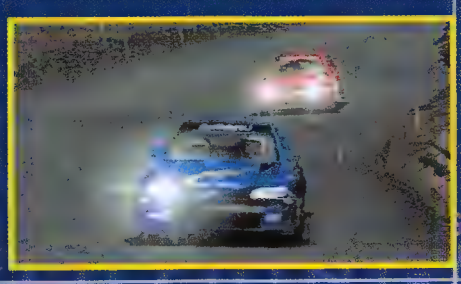
Pista Uno

Inghilterra SS07

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3.9 KM
Tempo - Pioggia
Giri - 3

Guida del Pilota

Il tracciato in sé non è esageratamente impegnativo sotto un punto di vista tecnico, la difficoltà risiede nel raggiungere sufficiente velocità per terminarlo e tagliare i checkpoint. Il circuito prevede inoltre tagli alternativi attraverso la pista che verranno indicati al momento opportuno. Dal via dovete guidare attraverso la sezione protetta dagli argini il più veloce possibile, senza finire contro i bordi della strada se volete giungere al check. Appena la strada si allarga, passata la larga curva a destra, avrete l'opportunità di imboccare una rotta alternativa che vi porterà al 18%. Andare dritti è l'opzione più veloce e vi porta sul tracciato proprio dove arrivereste girando a destra. La sezione che svolta a destra è più lenta e comprende curve meno distanziate e più pericolose per la vettura. Ora guidate più veloce possibile attraverso l'area aperta, prendete la verde a destra scivolando rapidi attraverso la svolta, ma rallentate lievemente per la verde a sinistra o finirete contro gli argini a destra, dove c'è l'uscita della rotta alternativa. Siete al tratto finale nonché checkpoint per il punto due, prendete più velocemente possibile le due curve medie a destra.



Pista Due

Corsica SS06

Superficie - Asfalto
Lunghezza - 2.5 KM
Tempo - Sereno
Giri - 3

Guida del Pilota

Partite veloci e correte in discesa attraverso la lunga curva media a tutta velocità prima di rallentare per le due medie gialle., ma impegnatele accelerando invece che ricorrendo ai freni. Proseguite seguendo la linea più scura attraverso molte svolte verdi e gialle, e procedete senza preoccupazioni lungo la salita che vi porta una volta in cima a un ponte, seguito da una velocissima discesa fino al traguardo.

Pista Tre

Nuova Zelanda SS07

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3.2 KM
Tempo - Nuvoloso
Giri - 3

Guida del Pilota

Attaccate la prima serie di medie gialle e attraversate il canale di scolo a tutta velocità. Fate attenzione al cartello di strada cieca, che preannuncia una stretta svolta a destra da imboccare per non schiantarvi contro la barriera. Seguono tre lunghe verdi da prendere lanciati prima del

tornante rosso a sinistra, da impegnare sul lato esterno con il freno a mano per una rapida uscita. La pista poi si sdoppia attraverso due lunghe medie gialle, da affrontare di traverso a pieno regime. Accelerate lungo la prossima verde e decelerate per un'altra strada chiusa, questa volta girando a sinistra. Ora nell'ultima sezione dovete veramente correre per arrivare al traguardo, assicurandovi di evitare i bordi fangosi.

Pista Quattro

Argentina SS07

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3.2 KM
Tempo - Sereno
Giri - 3

Guida del Pilota

Partite lenti per la prima curva media a sinistra, accelerando fino al tornante. Impegnatelo in derapata e applicate secche accelerate per superare i prossimi due. Una volta attraversato l'ultimo premete il pedale per attraversare il lungo rettilineo ventoso e gli archi rocciosi. Rallentate alla curva per non bocciare il muro e riprendete velocità fino al prossimo tornante. Superatelo e tenetevi al centro della pista per un enorme salto in cima alla salita. Dopo una breve accelerata arrivate all'ultimo tornante, seguito da un paio di medie gialle e una verde che potranno essere superate a tutta velocità in controsterzo fino all'arrivo.

Pista Cinque

Monte Carlo SS07

Superficie - Asfalto
Lunghezza - 4.2 KM
Tempo - Sereno
Giri - 3

Guida del Pilota

In questa corsa ci sono parecchi lunghi ed esposti rettilinei, così verificate di aver impostato il cambio per la massima velocità. Partite con cautela mentre tutti cercano di guadagnare posizioni, o verrete spinti contro le rocce. Mantenete una buona andatura nella prima curva verde, poi rallentate alla prima gialla a sinistra. Riprendete velocità attraverso la lunga e spaziosa gialla a destra e procedete lisci fin sotto gli archi, rallentando solo un po' alla curva media a sinistra. Continuate ad andare lisci per le successive curve se volete giungere in tempo al checkpoint, poi percorrete a massima velocità la lunga svolta prima del traguardo.

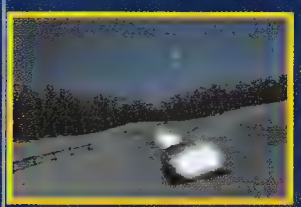
Pista Sei

Svezia SS06

Superficie - Neve
Lunghezza - 2.4 KM
Tempo - Sereno
Giri - 3

Guida del Pilota

Si tratta di un tracciato molto corto che richiede però una guida quasi perfetta. Semplicemente rilasciate l'acceleratore sulle controsterzate all'entrata in curva, la chiave della vittoria non è la velocità, ma la precisione. Imboccando i tornanti rilasciate l'acceleratore e fatevi dolcemente guidare dalla strada. Riguadagnate i secondi persi scannando il motore nelle sezioni aperte, stando sempre attenti a non finire contro i bordi della strada.



Pista Sette

Australia SS07

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3.3 KM
Tempo - Sereno
Giri - 3

Guida del Pilota

Può essere una pista molto insidiosa a causa delle numerose asperità che faranno oscillare paurosamente la vettura. Nessuna delle svolte è particolarmente difficile e le si può tagliare abbastanza facilmente, abbiate solo cura di suire la parte di strada più chiara per evitare i dossi peggiori.

Pista Otto

Indonesia SS07

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3 KM
Tempo - Sereno
Giri - 3

Guida del Pilota

E' l'ultima pista della serie e torniamo alla guida notturna. La strada è abbastanza veloce, ma stretta, guardatevi perciò dalla media gialla in prossimità del primo gruppo di capanne. Il prossimo pericolo giace dopo il secondo gruppo di baracche, dove una doppia media gialla svolta a destra, immediatamente seguita da un tornante. Il terzo gruppo nasconde nuovamente una stretta gialla, che a sua volta precede un altro tornante. Ora non vi rimane che premere a fondo il pedale in direzione del traguardo.

MODALITA' TROPHY

Ora correrete contro quattro avversari in strada su tutte le piste. Dovete vincere il trophy per avanzare verso nuovi assetti, quindi non necessariamente tutte le gare. State comunque attenti a guadagnare un sufficiente numero di punti dopo ogni corsa per mantenervi in testa alla classifica.

EUROPEAN TROPHY

Otto diverse piste compongono l'European Trophy. Se lo vincerete otterrete una Lancia Stratos RWD V6.

Pista Uno

Corsica SS07

Superficie - Asfalto
Lunghezza - 4.1 KM
Tempo - Sereno
Giri - 2

Guida del Pilota

Non c'è niente di eccessivamente insidioso su questa pista formata da numerose svolte e curve, tutte o medie gialle o lunghe verdi. Il pericolo principale risiede nel tagliare gli angoli delle curve e sbattere contro gli argini pietrosi, finendo inesora-

bilmente per ribaltare la macchina.

Pista Due

Finlandia SS07

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3 KM
Tempo - Sereno
Giri - 2

Guida del Pilota

Rischiate di impastarvi subito contro un palo se frenate tardi per il tornante proprio dopo il via. Per la prima fase di corsa (fino al 20%) applicate brevi colpi di acceleratore e tagliate i tornanti accelerando l'entrata in curva. I bordi della pista contribuiranno a ributtarvi in pista, cosicché potete veramente concentrarvi sulla velocità.. Ricordate una volta che arrivate a manetta al traguardo che c'è un tornante proprio lì.

Pista Tre

Spagna SS07

Superficie - Asfalto
Lunghezza - 2.9 KM
Tempo - Sereno
Giri - 2

Guida del Pilota

Potete schiacciare quanto volete fin all'inizio, Prendendo con calma la curva media sinistra. Continuate a tutto gas attraverso le lunghe

curve, poi rallentate quando la pista si stringe (al 22%) per uno stretto tornante a destra. Il resto della pista è una serie di curve verdi e gialle che dovete prendere tese per non finire contro muri e protezioni varie. Una volta che la strada torna a scorrere tranquilla, lanciatevi verso il traguardo.

Pista Quattro

Inghilterra SS01

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3.9 KM
Tempo - Sereno
Giri - 1

Guida del Pilota
Tenete bene a mente che questa pista consta di un solo giro, quindi privilegiate una partenza veloce in modo da garantirvi una buona posizione. Andate all'80% della velocità fino al 20% del percorso, dove la media a sinistra e quelle a destra sono tracciate da pali, ovviamente da evitare. Mantenetevi al centro della carreggiata e procedete spediti giù per la lunga verde che vi porta fin dove la pista cambia colore e al difficile tornante che segue. Evitate i fossi ai lati della strada e andate decisi per la salita. Affrontate l'ultima serie di medie gialle ricorrendo lievemente all'ausilio dei freni, un solo loro tocco è più che sufficiente per immettervi in curva.

Pista Cinque

Italia SS01

Superficie - Asfalto
Lunghezza - 2.4 KM
Tempo - Sereno
Giri - 1

Guida del Pilota

Poiché la pista è molto breve e conta un solo giro, optate per montare la mescola per asfalto più morbida (Asphalt NO), questo vi darà maggio aderenza consentendovi di guidare un po' più veloce degli avversari. Il percorso non presenta ostacoli nascosti,

così potete procedere spediti e non dovreste nemmeno ricorrere ai freni, giusto rilasciate l'acceleratore prima delle curve più strette.

Pista Sei

Portogallo SS07

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 4 KM
Tempo - Sereno
Giri - 1

Guida del Pilota

E' tempo di una bella corsa notturna, dove il pericolo più grande è rappresentato da uno

stretto tornante al 24% del percorso. Le sezione centrale comprende parecchie curve medie gialle da prendere a velocità ridotta, seguite da una serie di verdi affrontabili quasi a manetta, giusto facendo attenzione alle pietre ai lati della pista.

Pista Sette

Monte Carlo SS01

Superficie - Neve
Lunghezza - 2.9 KM
Tempo - Nuvoloso
Giri - 1

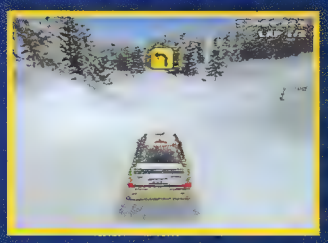
Guida del Pilota

La prima sezione racchiude due tornanti fatali, il primo a sinistra e il secondo a destra. Dopo aver raggiunto il 30% del percorso potete prendere in volata la lunga media a destra, decelerando per la media a sinistra. Prendete velocità lungo il breve rettilineo e rallentate nuovamente al prossimo tornante. Accelerate lungo la salita, poi affrontate l'ultima media gialla prima del traguardo.

Pista Otto – Svezia SS07 (shots VR2 052-053)
Superficie – Neve
Lunghezza – 3.2 KM
Tempo – Nuvoloso
Giri – 2

Guida del Pilota

Per l'ultima corsa del trophy europeo torniamo a percorrere due giri di pista. Benché si corra nella neve alta, potete ancora viaggiare molto veloci fintantoché rilasciate l'acceleratore nelle curve, applicando poi un adeguato controsterzo se slittate troppo lontano. L'unico vero pericolo si cela al 40% del percorso, dove sarà facile finire in mezzo agli alberi a non controllare lo stretto tornante.



WORLD TROPHY

L'Audi Quattro 4WD 1.8L Turbo è il premio in palio per il vincitore del World Trophy. La competizione vi porta attraverso dodici sessioni, di nuovo in gara contro altre quattro auto.

Pista Uno

Nuova Zelanda SS04

Superficie – Sterrato
Lunghezza – 3.9 KM
Tempo – Sereno
Giri – 1

Guida del Pilota

Solo un giro per questa sessione, quindi partite di gran carriera e state lontani dai bordi della strada se non volete venir ribaltati. Rallentate in vista dell'indicazione di raccordo e svoltate a destra per andare avanti. Mantenete pure un'alta velocità lungo gli aperti rettilinei fino al prossimo tornante, seguito da una lunga media gialla. Il tornante vi trarrà in inganno, essendo preceduto da un aggrovigliamento della pista che potrebbe portarvi a sterzare nella direzione opposta della svolta, perciò tagliatelo mantenendovi dritti.

Pista Due

Spagna SS03

Superficie – Asfalto
Lunghezza – 4 KM
Tempo – Pioggia
Giri – 1

Guida del Pilota

Di nuovo un solo giro, ma stavolta sotto l'acqua. Questa pista è molto veloce e dovete premere a fondo l'acceleratore se volete prevalere sugli avversari. La maggior parte delle curve possono essere prese veloce, guardatevi solo dall'estesa curva a S all'incirca all'85% del tracciato. Cercate di frenare il più tardi possibile nelle medie gialle per raggiungere le prime posizioni, anche se vi tocca spingere fuori strada altre auto.

Pista Tre

Inghilterra SS02

Superficie – Sterrato
Lunghezza – 4.1 KM
Tempo – Pioggia
Giri – 1

Guida del Pilota

Il palcoscenico è stavolta la buia Inghilterra, attanagliata dalla pioggia scrosciante. Potete ottenere un buon vantaggio sui vostri avversari

modificando la scelta di default delle gomme (Z70) e montando le più morbide Z90. Questo vi aiuterà a mantenere meglio la pista, così da affrontarla in scioltezza e senza ricorrere troppo ai freni. Fate attenzione al tornante sito circa al 25%, poi una volta sotto il ponte date gas. Il resto del percorso è composto da molte curve verdi e gialle, vi basta fare attenzione ad anticipare queste ultime in tempo per evitare bordi e tronchi.

Pista Quattro

Italia SS07

Superficie – Asfalto
Lunghezza – 2.7 KM
Tempo – Sereno
Giri – 2

Guida del Pilota

Anche se può sembrare ovvio è il caso di precisare che la tattica fondamentale per il completamento di questo tracciato consiste nel mantenersi il più possibile al centro della carreggiata. Qualsiasi slittamento o curva presa in sovrasterzo vi spedirà contro i muri, le pareti rocciose o le barriere che seguono i bordi della pista. Una buona mossa è non cercare immediatamente la pole-position, ma rimanere in disparte al primo giro, studiare il tracciato e le traiettorie migliori e mettersi al comando durante il secondo. Attenti al tornante a inizio gara e a quello a metà percorso.

Pista Cinque

Indonesia SS01

Superficie – Sterrato
Lunghezza – 3 KM
Tempo – Sereno
Giri – 2

Guida del Pilota

Questa è una pista molto veloce in cui la tattica vincente per guadagnarsi il podio consiste nel tagliare le curve il più veloce possibile. Fate attenzione alla media a destra che forma una curva ad S al 40%, dopo una veloce sezione in discesa. Poi continuate a chiodo lungo le altre più ampie curve fino all'inizio del secondo giro.

Pista Sei

Corsica SS04

Superficie – Asfalto
Lunghezza – 4.2 KM
Tempo – Sereno
Giri – 1

Guida del Pilota

Non ci saranno scuse se non vincete questo tracciato dopo aver scelto le gomme più morbide. La pista può essere percorsa a tutta velocità quasi

per intero, con voi che imboccate le curve aderenti al suolo mentre agli altri toccherà frenare per le gomme più dure. L'unica minaccia è rappresentata da un lento tornante al 75% della pista.

Pista Sette

Finlandia SS06

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 2.7 KM
Tempo - Nuvoloso
Giri - 2

Guida del Pilota

Ecco un'altra pista dove vi aspetta una facile vittoria. Cambiate i pneumatici Z70 di default con i Z90 per rimanere incollati al suolo ed essere in grado di mantenere la massima erogazione di gas per la maggior parte del circuito. La pista è fondamentalmente un grosso ovale, nel quale dovrete imporvi anche a forza sugli altri fin dall'inizio.

Pista Otto

Australia SS06

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3.3 KM
Tempo - Sereno
Giri - 2

Guida del Pilota

Montate nuovamente le Z90 e adottate la tattica del giro precedente, rimanendo aderenti a dispetto delle sbandate altrui. Comunque la strada presenta più pericoli, a partire dal 10%, dove dovete iniziare a sterzare appena in cima alla cresta per non mancare la seguente curva cieca. Affrontate di prepotenza le prossime curve, poi arrivando al 45% di tracciato rimanete al centro della strada per non volare fuori in cima ala salita. Proseguite a passo veloce stringendo le strette curve che vi separano dall'arrivo.

Pista Nove

Argentina SS01

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 4 KM
Tempo - Sereno
Giri - 1

Guida del Pilota

Montate le Z90 per l'unico giro, al buio, sul circuito argentino. La vostra partenza non potrà essere bruciante come al solito a causa dell'immediato tornante. Superatolo potrete correre a piacere fino al 40%, dove vi aspetta alcune medie gialle. La prossima raffica di verdi può essere superata velocemente fino al 77%, dove superare con maggior prudenza un'intricata serie di gialle. State attenti alla stretta gialla all'85% dopo una rapida discesa, poi volate verso l'arrivo.

Pista Dieci

Monte Carlo SS06

Superficie - Neve
Lunghezza - 3.6 KM
Tempo - Neve
Giri - 2

Guida del Pilota

Non permettete al suolo ricoperto di neve di mandarvi fuori per l'eccessiva velocità, dopotutto il terreno non è così sdrucciolevole e potrete mantenere aderenza nelle curve anche andando abbastanza veloce. Attenzione alla media gialla al 26% di pista, tentate di non slittare e rimanere in strada. Riprendete velocità sulla lunga svolta verde, decelerando in vista di uno stretto tornante alla fine della discesa al 46%. Schiacciate a tavoletta fino al traguardo, assicurandovi di mantenere il controllo sull'ultima stretta curva, se non volete schiantarvi impastarvi contro la barriera.

Pista Undici

Nuova Zelanda SS01

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3.4 KM
Tempo - Pioggia
Giri - 2

Guida del Pilota

Optate nuovamente per le Z90 invece delle Z70 assegnate di base, specialmente in considerazione del fatto che piove e vi aspettano alcune curve insidiose. Prendetevela calma all'avvio, in particolar modo su per la sconnessa pendenza e all'ingresso nella curva al 16%. Il prossimo pericolo lo trovate a quota 22% sotto forma di tornante, seguito da un'infida gialla al 30%, poi per ultimo un raccordo al 40% dove svoltare a sinistra. Ora affrontate cautamente la stretta strada in salita fino al traguardo.

Pista Dodici

Svezia SS02

Superficie - Neve
Lunghezza - 3.4 KM
Tempo - Neve
Giri - 1

Guida del Pilota

Non ci sono sorprese nascoste in questa sessione, il problema maggiore consisterà negli avversari che tenteranno di spingervi fuori pista. Guidate veloce e affrontate di prepotenza le curve, applicando un adeguato controsterzo se iniziate a slittare di posteriore. Mantenete alti i giri in uscita dalle curve e non abbiate troppa paura di speronare le altre vetture per fargli capire chi è che domina la corsa.

EXPERT TROPHY

Ci sono sedici impegnativi percorsi a vostra disposizione, nonché una Toyota Celica 4WD 2L Turbo in caso di vittoria.

Pista Uno

Corsica SS06

Superficie - Asfalto
Lunghezza - 2.5 KM
Tempo - Sereno
Giri - 2

Guida del Pilota

Usate le gomme morbide da asfalto per avere più aderenza dei vostri avversari su questo rapido circuito. Dovreste già conoscere questo tracciato, essendo lo stesse della sessione Expert Arcade Corsica. Semplicemente guidate veloce e stringete le curve.

Pista Due

Indonesia SS04

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3.3 KM
Tempo - Pioggia
Giri - 1

Guida del Pilota

Mettete le gomme da terreno bagnato per un maggiore grip e superate in velocità la prima metà del percorso, scivolando nelle curve ed applicando il controsterzo. Guardatevi dalla curva nel villaggio al 63%, prendendola larga per evitare le barriere. Ora continuate senza eccessive precauzioni fino all'arrivo.

Pista Tre

Australia SS02

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3.5 KM
Tempo - Sereno
Giri - 1

Guida del Pilota

Da percorrere al buio, questa pista è un lungo, serpeggiante e polveroso tracciato che non presenta pericoli nascosti. Cercate di mantenere la vettura nella parte più luminosa della strada e prendere le curve strette. Una volta che vedete alla vostra destra l'acqua, correte senza timori verso il traguardo.

Pista Quattro

Monte Carlo SS07

Superficie - Asfalto
Lunghezza - 4.2 KM
Tempo - Sereno
Giri - 2

Guida del Pilota

La visibilità è ridotta dall'ombra proiettata dalle montagne, ma dovreste aver acquisito familiarità con il tracciato dalla modalità Expert Arcade. La chiave è guidare il più veloce possibile, acquistando vantaggio sugli avversari. Il pericolo maggiore è prendere troppo veloce l'ultima curva (una media gialla al 48%) e finire fuori contro la palizzata. Prendetela stretta in modo da entrare alla massima velocità nel secondo giro.

Pista Cinque

Nuova Zelanda SS07

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3.2 KM
Tempo - Nuvoloso
Giri - 2

Guida del Pilota

Usate le gomme Z90 invece delle Z70 di default, in modo da avere un po' più aderenza dei vostri avversari. Si tratta della replica della corsa svolta in modalità Expert Arcade nella quale avete affrontato parecchi pericoli, in particolare i due nodi, uno più o meno a un quarto del tracciato, l'altro in prossimità della fine. Il miglior approccio, se vi siete dimenticati la pista, è seguire chi sta in testa per il primo giro e prendere il comando al secondo.

Pista Sei

Svezia SS06

Superficie - Neve
Lunghezza - 2.4 KM
Tempo - Sereno
Giri - 2

Guida del Pilota

Un'altra corsa notturna, ma stavolta sulla neve. Applicate tutto il gas possibile nelle curve, svoltando bruscamente prima dell'ingresso in modo da attraversarle di sbieco ed essere più pronti ad accelerare nei tratti rettilinei che seguono. Fate attenzione ai tornanti al 13% e al 28% del tracciato.

Pista Sette

Argentina SS02

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3.3 KM
Tempo - Pioggia
Giri - 1

Guida del Pilota

Cambiate le gomme con le Z90 per una maggiore aderenza sul terreno, a causa dell'umidità (piove) che caratterizza il circuito. Partite con grinta, dando fondo all'acceleratore lungo la prima serie di medie gialle. State attenti all'improvvisa curva a destra al 30% del percorso, poi procedete spediti su per il declivio, rallentando per un altro tornante in cima alla salita. Ci sono altri due stretti raccordi ai quali prestare attenzione, uno al 60% e l'altro al 75%. Ora rallentate moderatamente fino al traguardo, stando distanti dalle rocce.

Pista Otto

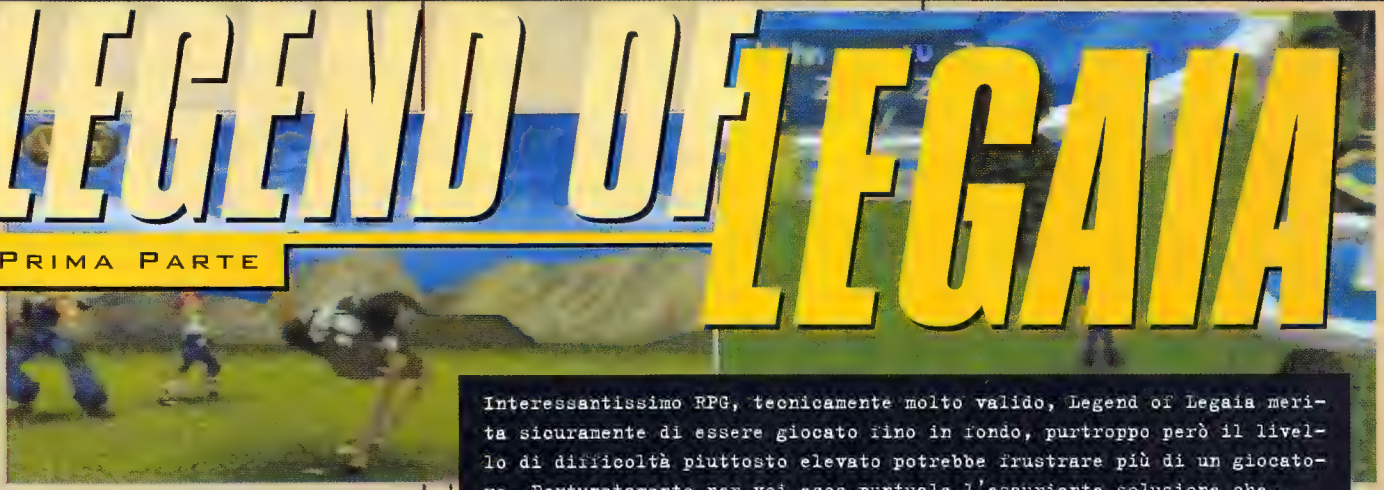
Finlandia SS02

Superficie - Sterrato
Lunghezza - 3.1 KM
Tempo - Sereno
Giri - 1

SOLUZIONISOLUZIONISOLUZIONIS

LEGEND OF LEGAIA

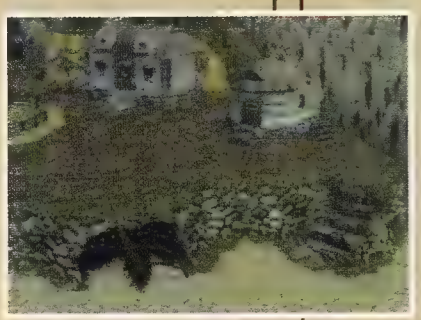
PRIMA PARTE



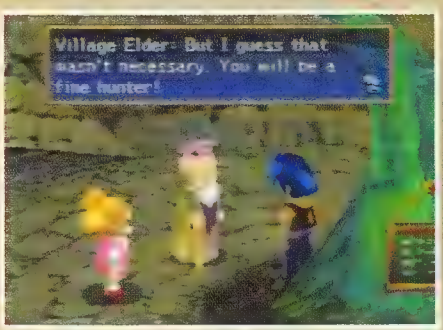
Interessantissimo RPG, tecnicamente molto valido, Legend of Legaia merita sicuramente di essere giocato fino in fondo, purtroppo però il livello di difficoltà piuttosto elevato potrebbe frustrare più di un giocatore. Fortunatamente per voi ecco puntuale l'esauriente soluzione che, svelando tutti i segreti, vi permetterà di finire il gioco senza troppi intoppi. Prima di lasciarvi alla lettura un'ultima cosa. Ho evidenziato con un punto esclamativo fra parentesi i segreti più difficili da scoprire: spero che questo sia utile per chi, pur non volendo sorbirsi tutta la soluzione, sia interessato a recuperare tutti gli oggetti e le magie del gioco. Buona avventura!

LA PARTENZA DA RIM ELM

Il gioco inizia nel piccolo villaggio di Rim Elm nel regno di Drake. Da principio comanderete Vahn, un ragazzo del luogo, che l'indomani verrà ritenuto sufficientemente grande per uscire dalle mura del paese e andare a caccia nelle terre immerse nella nebbia e piene di feroci creature.

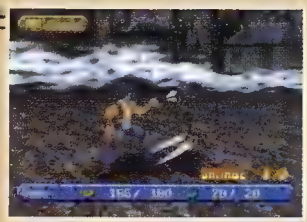


Dopo aver pregato all'albero al centro del villaggio, ascoltate quanto ha da dirvi l'anziano, quindi esplorate il piccolo gruppo di casupole. Fate la conoscenza di Mei, una ragazza che è innamorata di voi e che vi sta preparando gli abiti adatti per la caccia, e di Tetsuo, sulla spiaggia, che vi spiegherà le basi dei combattimenti e che vi insegnerà il primo colpo speciale. Prendete la "foglia curativa" nell'armadietto nella casa in alto a destra, quindi andate a casa vostra e lasciate che Mei vi prenda le misure. Quando la ragazza se ne sarà andata, guardate nell'armadio per trovare un'altra "foglia curativa", poi uscite per assistere al rientro dei cacciatori. Sfortunatamente uno degli uomini del villaggio è stato ucciso da uno dei mostri della nebbia: si tratta di Juno, il padre di Mei. Cercate di consolare come meglio potete la povera fanciulla, quindi tornate a casa vostra e cercate di dormire. Verrete svegliati a notte fonda da un fortissimo rumore, andate a nord, verso il muro, per vedere cosa sta succedendo e troverete tutti gli altri abitanti del villaggio svegli: qualcosa sta cercando di abbattere la parete che tiene lontana la nebbia. Parlate con l'anziano, assistete impotenti al crollo del muro, ascoltate le folli parole del demone Zeto e preparatevi a combattere: la nebbia e con essa i terribili Seru sono entrati nel paesino. Correte al negozio di armi, parlate con il proprietario per ottenere tre "foglie curative" (!), andate a casa di Mei, ditele che è arrivata la nebbia e che deve rifugiarsi a casa vostra, quindi accompagnatela: così facendo, più in là nel gioco, otterrete il "pendente di Mei" (!). Andate all'albero, toccatene il tronco e scoprirete che all'interno della corteccia vive un Ra-Seru di nome Meta: lasciate che si unisca a voi per donarvi la sua forza. Vi verrà detto di riunire tutti gli abitanti del villaggio intorno alla pianta (è un albero della genesi in grado di scacciare la nebbia), correte quindi a casa vostra e riferite a Val che bisogna correre immediatamente al centro del villaggio. In pochi istanti tutte le persone si troveranno in

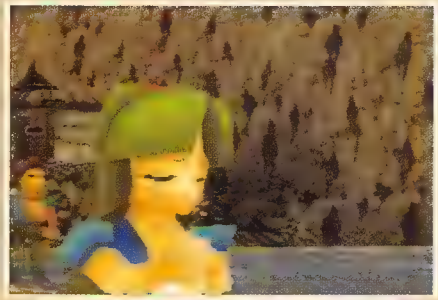


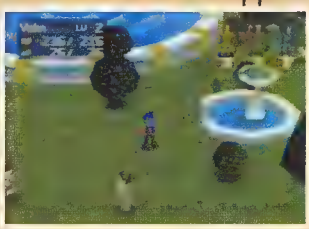
LE COMBO BASE DI VAHN

- Cyclone : Giù-Su-Su-Su
- Hurricane : Su-Su-Giù-Giù
- PK Combo : Giù-Su-Su-Sinistra
- Spin Combo : Su-Giù-Destra-Sinistra
- Pyro Pummel : Sinistra-Destra-Su-Sinistra
- Cross-Kick :Giù-Giù-Giù-Su
- Power Punch : Sinistra-Sinistra-Giù
- Slash Kick : Su-Giù-Sinistra
- Somersault : Su-Giù-Su
- Charging Scorch : Giù-Destra-Su
- Hyper Elbow : Sinistra-Destra-Sinistra



prossimità dell'albero che, grazie alla forza dello spirito umano, riuscirà a risvegliarsi. La nebbia verrà ricacciata indietro e i mostri scompariranno. Purtroppo però il resto del mondo è ancora immerso nella nebbia e vi sono altri alberi della genesi che aspettano di essere risvegliati: questo è un compito che spetta a voi che indossate il Ra-Seru.



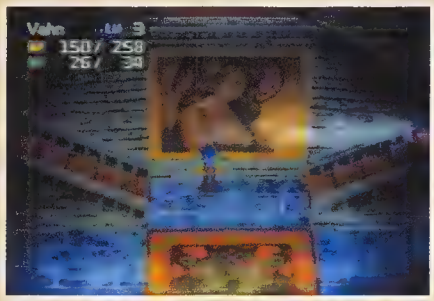


Il mattino successivo si svolgerà il funerale per la gente morta nello scontro e l'anziano del villaggio vi affiderà il compito di cercare la madre di Mei che anni prima si era diretta al monastero di Biron. Avvicinatevi all'uscita del paese e Mei vi raggiungerà per darvi gli abiti da cacciatore (indossateli immediatamente) e un pendente (se avete salvato la ragazza all'arrivo della nebbia). Comprate l'equipaggiamento per il viaggio al negozio di armi, salvate il gioco nella grotta in alto a destra, poi avventuratevi nel mondo esterno. Per essere precisi rimarrebbero ancora un paio di faccende da sbrigare nel villaggio ma è meglio occuparsene dopo che si sarà liberato dalla nebbia l'intero regno di Drake.

Sulla mappa del mondo il monastero di Biron si trova a Nord, ma un fiume vi impedisce di raggiungerlo. Seguite la strada che si snoda verso Ovest e fermatevi alla "primavera del cacciatore", una gigantesca fontana che molti viaggiatori usano per sostare. Prendete la "foglia curativa" nello scrigno in basso a destra, ascoltate i consigli delle statue, ripristinate la vostra energia bevendo alla fontana, poi parlate a Lezam: l'uomo, venuto a conoscenza dei vostri poteri, vi chiederà di liberare dalla nebbia il castello di Drake.

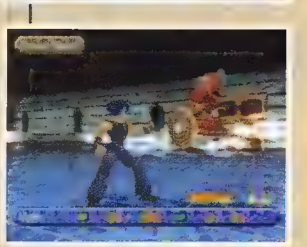
IL CASTELLO DI DRAKE

Proseguite lungo la strada, tralasciate la chiusa sul fiume (per il momento non potete fare niente in questa locazione) e raggiungete il castello. Prendete la "door of light" dallo scrigno a destra e varcate il portone. Salite lungo le scale, entrate nella prima stanza a sinistra, prendete la "chiave Sunrise" dal mobiletto e usatela per aprire la porta centrale. Giunti al secondo piano, impossessatevi della "foglia curativa" nello scrigno nell'angolo in alto a sinistra, andate quindi nella stanza a Sud, prendete la "chiave Lightning" dalla bacheca e frugate attentamente l'angolo in basso a sinistra per scovare uno scrigno completamente nascosto dietro al muro: contiene un "fury boost" (!). Aprite la porta chiusa a chiave, raggiungete il terzo piano, leggete i libri che trovate sugli scaffali, recuperate la "chiave Star" dalla stanza in basso a destra e appropriatevi del "survival knife" che si trova nello scrigno nella stanza a sinistra.



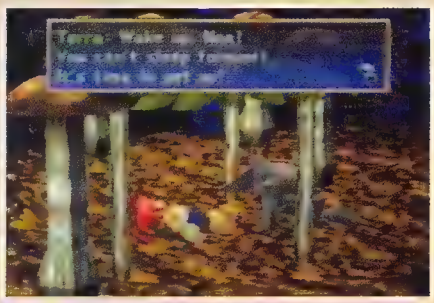
Il quarto piano è il più alto del castello e contiene l'accesso per il monte Rikuroa. Lo scrigno in alto a sinistra racchiude un'altra "foglia curativa", proseguite poi nel corridoio a sud ed entrate nella stanza del trono. In alto vi sono due porte, oltrepassate quella a destra per trovare una locazione in cui poter riposare, uno scrigno con il "fire book I" (usatelo immediatamente per imparare una potentissima mossa) e un'icona per poter salvare il gioco. Nella stanza a sinistra vi imbatterete nel re (anche lui è però diventato un mostro), prendete la "chiave

Mountain" e leggete la lettera sul pavimento. Usate l'ultima chiave raccolta e vi troverete nuovamente all'esterno. Seguite il sentiero per raggiungere il monte Rikuroa sulla cui cima dovrebbe esserci un albero della genesi.



SNOWDRIFT CAVE

Vi troverete ora a comandare Noa, una piccola fanciulla allevata da un Ra-Seru, di nome Terra, che si è unito a un lupo. Siete al vostro accampamento all'interno delle Snowdrift Cave, non esistono aperture per lasciare queste caverne, ma, d'altro canto, la nebbia non è riuscita a raggiungervi.



Se volete salvate il gioco, parlate poi con Terra e seguite il lupo. La vostra preparazione sui Seru verrà testata e dovrete rispondere a tre semplici domande per dimostrare di essere pronti al mondo esterno. Al primo quesito

rispondete "Seru e uomini", al secondo "l'albero della genesi" (prendete il "fungo curativo") e al terzo "monte Rikuroa. Non lasciatevi sfuggire un secondo "fungo curativo" sulla destra, quindi si passera alla prova di combattimento. Dovrete affrontare i Piura che saltellano allegramente nelle loro tane, cominciate a sfidare

quelli rossi (all'inizio non avrete possibilità di sconfiggere quelli neri) e, al termine di ogni duello, tornate dal lupo per ripristinare la vostra energia. Dopo aver liquidato almeno tre Piura potrete tornare all'accampamento.
Prima di andarvene esplorate attentamente la parte sinistra della grotta per rinvenire un altro "fungo curativo".
Lungo la strada del ritorno un piccolo terremoto sconquasserà le caverne e, dalla nebbia

che comincerà a circondarvi, capirete che si è creata un'apertura verso l'esterno.
Combattendo fatevi strada fino all'accampamento, parlate con Terra e finalmente potrete uscire a vedere il mondo esterno: il lupo vi accompagnerà nel vostro viaggio. Non dimenticate di raccogliere, lungo il sentiero che conduce all'uscita, l'ennesimo "fungo curativo".
Sulla mappa dirigetevi verso Sud, ma, prima di raggiungere il monte Rikuroa, fate un salto nella zona completamente immersa nella nebbia a ovest: in uno scrigno troverete i "nail glove" (!).

MONTE RIKUROA

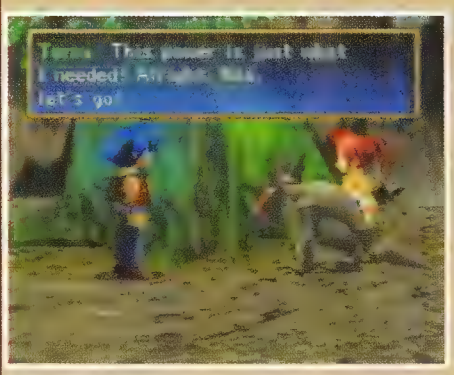
Cominciate la lunga arrampicata su per il monte, aprite lo scrigno che troverete per

recuperare una "foglia curativa", salvate quindi il gioco e inoltratevi nella grotta a destra. Una scossa d'assestamento farà crollare alcune rocce, evitatele e proseguite lungo il sentiero per raggiungere altri due scrigni: il primo contiene una "scarlet jewel", il secondo della "power water". All'uscita della caverna vi attende un facile scontro con un Golem. Il

gigante di pietra non dovrebbe crearvi grossi problemi dato che il vostro compagno, oltre a prendersi la maggior parte dei colpi, starà attento al vostro livello di energia e, quando lo riterrà necessario, lancerà una magia curativa. Eliminato il nemico (ha circa 600Hp), potrete riposarvi su un'altura per riprendere le energie.
Vi aspetta un'altra breve grotta, prendete il "phoenix" nello scrigno, salvate il gioco e, usciti all'esterno, scoprirete di aver raggiunto l'albero della genesi. Apparirà Zeto che evocherà un terribile mostro, Caruban. Terra rimarrà ferito in un primo scontro. Soddisfatto della piega degli eventi, Zeto se ne andrà lasciando alla creatura di fuoco il compito di uccidere Noa.

La scena tornerà a Vahn: dovete correre sulla cima del monte per salvare la ragazza. Salite lungo il sentiero, aprite il cancello, saltate da una roccia all'altra (risparmiate le magie per lo scontro con Caruban), raggiungete l'angolo in basso a destra per recuperare uno "speed elixir", poi inoltratevi nella grotta in alto. Al bivio andate a destra, balzate da una sporgenza all'altra, superate una caverna e giungerete a uno scrigno contenente il "Vahn fist". Tornate al bivio, ora prendete la strada a sinistra, lungo l'arrampicata prendete il "bocciolo curativo",

passate attraverso lo stretto pertugio, salvate il gioco e unitevi a Noa per affrontare Caruban.
Il primo boss del gioco ha circa 1000Hp e, nonostante non sia molto coriaceo, potrebbe crearvi qualche grattacapo. Usate tutte le combo che avete imparato, ripristinate la vostra energia ogni volta che ne avrete bisogno (avete assorbito l'incantesimo "Vera"?) e, se l'avete, sfruttate la magia "Gimard". Tenete conto di quanta energia sottraete alla creatura e, giunti in prossimità dei 1000Hp, lasciate perdere gli oggetti curativi per concentrarvi sull'attacco.
Sconfitto Caruban, toc-



cate l'albero della genesi per farlo rivivere e la nebbia si allontanerà dal monte Rikuroa e dal castello di Drake. Terra abbandonerà il corpo del vecchio lupo per unirsi a Noa: ora anche la ragazza ha il suo Ra-Seru. Prima di scendere dal monte non dimenticate di ripristinare la vostra energia (vi attendono altri scontri) e di salvare il gioco.

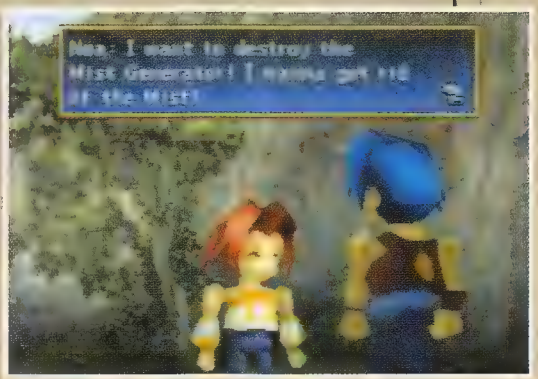
LE COMBO BASE DI NOA

- Tempest Break : Destra-Destra-Sinistra-Su-Su-Su
- Rushing Gale : Su-Su-Sinistra-Giù-Destra
- Tough Love : Giù-Su-Giù-Sinistra-Destra
- Swan Driver : Giù-Su-Su-Su
- Bird Step : Giù-Giù-Giù-Su
- Dolphin Attack : Destra-Destra-Sinistra-Destra
- Mirage Lancer : Destra-Destra-Su-Su
- Blizzard Bash : Destra-Sinistra-Giù
- Sonic Javelin : Destra-Giù-Destra
- Acrobatic Blitz : Su-Giù-Giù
- Lizard Tail : Su-Giù-Su

RITORNO AL CASTELLO DI DRAKE

Con la scomparsa della nebbia gli abitanti del castello sono ritornati a essere dei normali esseri umani. Il re aspettava la vostra venuta, vi sarà molto riconoscente e vi donerà la chiave per bloccare la chiusa e fermare così il fiume

che vi impediva di raggiungere il tempio di Biron.
Fate un salto nella stanza a destra della sala del trono, dormite per recuperare le forze, salvate il gioco, poi girate per il castello e parlate con le persone che incontrerete per ottenere alcune informazioni. Scendete al secondo piano, entrate nella stanza in basso a destra, parlate con l'uomo accanto alla libreria per apprendere delle tecniche segrete e prendete la "foglia curativa" dallo scrigno. Anche le due stanze al primo piano contengono due scrigni: in quella a destra troverete della "swift water", mentre in quella a sinistra rinverrete un "bocciolo curativo".
Nella piazza antistante il castello è sorto un piccolo mercato e Noa si allontanerà da voi per andare a conoscere i vari venditori: seguitela e parlatele. Davanti al negozio di armi la ragazza



vi domanderà cosa sono i soldi, rispondetele che non lo sapete e il negoziante vi regalerà una "fighting robe" (!). In corrispondenza del negozio di accessori Noa vi porrà tre quesiti e, a seconda del numero esatto di risposte che darete, otterrete un premio diverso: tre risposte giuste guadagneranno dieci "foglie curative", solo due corrette vi daranno diritto a cinque "foglie curative", mentre, se non azzeccherete alcuna risposta, vi verrà regalata una "magic leaf". Quando la fanciulla si sarà riunita a voi, comprate le armi e le armature che più vi aggradano, quindi lasciate il castello e spostatevi alla chiusa a destra.
Usate la chiave che vi ha dato il re per bloccare il corso del fiume, raccogliete il "Wind Book I" nello scrigno sul fondo (usatelo per far imparare a Noa una tecnica speciale) e passate sull'altra sponda del fiume: ora potete proseguire verso il monastero di Biron. Dirigetevi verso Ovest, prendete il primo sentiero a Nord che conduce alla zona immersa nella nebbia per scovare in uno scrigno un "phoenix" (!) ed esplorate poi anche il secondo sentiero a Nord per recuperare della "life water" (!).
Ricordatevi di prendere questi oggetti prima di liberare il terzo albero della genesi, altrimenti gli scrigni scompariranno. Ora puntate a Nord-Ovest per raggiungere il monastero di Biron.

LE COMBO BASE DI GALA

BULL HORNS : SINISTRA-SU-DESTRA-GIÙ-SINISTRA
ELECTRO TRASH : SU-SINISTRA-GIÙ-DESTRA-SINISTRA
NEO RAISING : SINISTRA-SINISTRA-DESTRA-SU-SINISTRA
BLACK RAIN : SU-SINISTRA-GIÙ-GIÙ
SIDE KICK : GIÙ-GIÙ-SU-SU
HEAD-SPLITTER : SINISTRA-SU-SU
GUILLOTINE : SINISTRA-SU-SINISTRA
BACK PUNCH : SINISTRA-DESTRA-SINISTRA
IRONHEAD : SU-GIÙ-GIÙ
BATTERING RAM : SINISTRA-DESTRA-GIÙ
FLYING KNEE ATTACK : GIÙ-SU-SINISTRA

IL MONASTERO DI BIRON

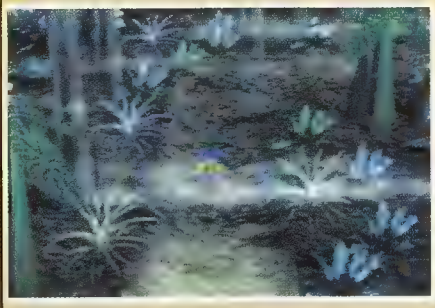
Avvicinatevi alla porta, suonate il campanello e alla voce che vi chiederà se siete umano rispondete con un sì. Vi verrà spiegato che per entrare nel monastero dovete tirare la leva alle vostre spalle: fatelo. Parlate con i monaci-lottatori del tempio, dopodiché proseguite nella stanza a Nord e osservate la statua di Biron per ottenere un "power elixir" (!).
Andate ora verso destra e incontrerete Maya, la madre di Mei. Salite al primo piano, lasciate che Noa entri nella prima stanza a destra, oltrepassate poi la porta centrale per comprare armi e accessori vari e per salvare il gioco.
Prima di lasciare questa locazione, frugate nella giara nell'angolo in alto a destra per trovare un "phoenix" (!).

Nella stanza a sinistra vi verrà data la possibilità di schiacciare un pisolino, se volete approfittatene, quindi infilatevi in una delle due porte centrali a sud e percorrete alcuni gradini per giungere nella camera del maestro Zopu. Nella giara è nascosto un "bocciolo curativo" (!), prendetelo poi parlate con l'anziano lottatore. Verrà data una festa in vostro onore, scambiate quattro parole con i due insegnanti del tempio e, quando Zopu entrerà nella sala del banchetto, andate a parlare con lui. Vi sobbarcherete l'incarico di liberare uno dei due alberi della genesi che si trovano a Nord, optate per quello

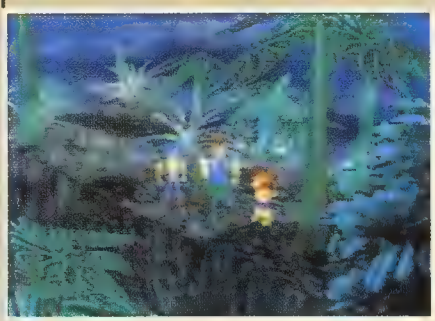
a Ovest (d'altronde non vi sarà permesso di cominciare da quello a Est) e, terminati i preparativi, la spedizione avrà inizio. Al vostro gruppo verrà affiancato uno dei due insegnanti, Gala, che vi aiuterà nell'impresa: finalmente il vostro party di avventurieri è al completo. Salite all'ultimo piano del tempio e uscite dalla porta a sinistra per dirigervi alla West Voz Forest. Incamminatevi verso Nord e, giunti all'altezza della valle immersa nella nebbia, proseguite a Ovest: troverete uno scrigno con un "ivory book" (!). Recuperato l'artefatto magico, ritornate sul sentiero e continuate il viaggio verso Nord.

WEST VOZ FOREST

Inoltratevi nel sottobosco, seguite la stretta stradina, giunti al bivio fate un salto a destra per impossessarvi di una "medicina", poi andate a sinistra. Lo scrigno lungo la strada contiene una "foglia curativa", raccoglietela e riprendete il vostro cammino. Dopo il cambio di schermata il sentiero vi porterà verso Nord, aguzzate la vista e non



lasciatevi sfuggire i due tronchi cavi, uno a sinistra, l'altro a destra, che conducono a delle aree nascoste. A sinistra, all'interno di due scrigni, troverete del "fertilizzante" (essenziale per proseguire nella foresta) e uno "shield elixir", mentre a destra potrete raccogliere solamente una "medicina".



Tornate a camminare verso Nord, dopo il cambio di schermata prendete il "magic amulet" dall'ennesimo scrigno e proseguite fino a giungere a un corso d'acqua. Sulla riva si trova una particolare pianta che, trattata con il fertilizzante, crescerà fino a diventare un perfetto ponte per superare il fiumiciattolo. Poco più avanti troverete una "door of light", appropriatevene, quindi continuate lungo il sentiero per giungere a una biforcazione. Una breve escursione a Nord vi porterà a uno scrigno contenente la "Noa feral", mentre, dopo pochi

passi verso sinistra, potrete salvare il gioco. In alto vi aspetta un "bocciolo curativo", non esitate a recuperarlo, poi infilatevi nel tronco a sinistra per giungere all'albero della genesi. Sfortunatamente è troppo tardi per salvare questo albero. Troverete comunque un uovo di Ra-Seru: prendetelo con voi. Improvvisamente udirete un'esplosione giungere dal monastero di Biron. Deve essere successo qualcosa di grave: è meglio tornare indietro. Lasciate la foresta, correte al monastero e scoprirete che Songi ha tradito i suoi amici. Ora la nebbia ha invaso il tempio e molte persone si sono già trasformate in mostri. Andate al primo piano, entrate nella stanza centrale, fatevi cucinare un po' di cibo dalla donna accanto al tavolo per recuperare le energie perse in battaglia, se volete potete sistemare il vostro equipaggiamento, fatevi insegnare delle tecniche segrete dal monaco a sinistra e salvate la partita. Prima

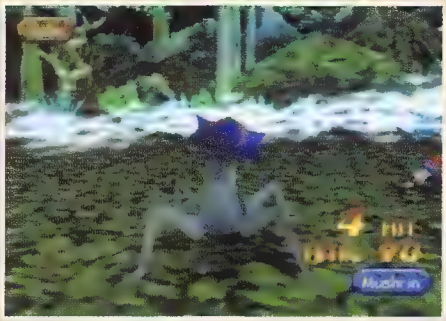
di andare alla ricerca di Songi, fate un salto nella stanza a destra: scoprirete che Maya si è trasformata in un mostro.
Leggete la lettera abbandonata sul pavimento e prendete da una giara della "guardian water". Risalite all'ultimo piano del monastero e uscite ora dalla porta a destra per andare alla East Voz Forest.

EAST VOZ FOREST

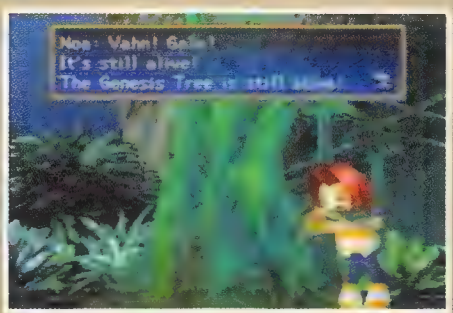
Seguite la stradina fino ai cespugli di ghiaccio (più avanti troverete il martello che vi permetterà di abbattere questa particolare vegetazione), attraversate il tronco cavo a destra, tralasciate il primo sentiero a sinistra e seguite il secondo per giungere a uno scrigno con un "fiore curativo". Tornate sulla strada principale

che continua verso Nord e al bivio successivo svoltate a destra. Seguite questa nuova pista fino al suo termine per trovare il "weed hammer": con questo oggetto siete ora in grado di

aprirvi la strada fra i cespugli di ghiaccio. Provatelo immediatamente con le piante in basso e potrete recuperare la "magic leaf" dallo scrigno. Tornate ora verso l'ingresso della foresta e seguite il sentiero a sinistra che prima di avevo detto di evitare: dopo aver



spezzato dei cespugli di ghiaccio troverete della "guardian water" (!). Soddisfatti della pozione trovata, riprendete il cammino verso Nord, dopo il cambio di schermata fatevi strada fra alcuni cespugli, fate un salto a sinistra (dovrete passare attraverso un tronco)



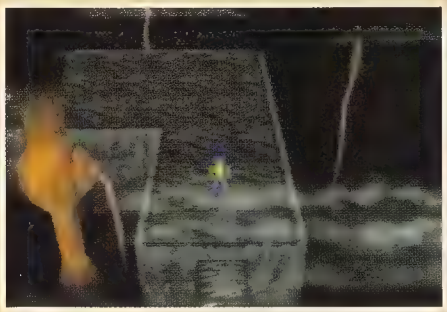
per raccogliere un "cure amulet" e tornate a camminare sulla stradina principale. Dopo un altro cambio di schermata, potrete notare a sinistra l'ennesima zona segreta, rompete i cespugli e dai due scrigni prelevate un "antidoto" e una "survival club".
Il passaggio principale si interrompe in prossimità di uno scrigno con una "azure jewel", prendete il prezioso, quindi infilatevi nel tronco che vedete poco più in basso sulla destra. Dopo aver spezzato alcuni cespugli di ghiaccio e dopo un cambio di schermata, raccogliete la "medicina", proseguite a Nord, salvate la partita e preparatevi al secondo boss del gioco. Giunti all'albero, toccatene la corteccia, assistete alla coreografica apparizione di Songi (un Seru sembra essersi impossessato di lui), osservate la sua dimostrazione di forza e combattete con i due Viguro a cui verrà affidato il compito di eliminarvi.
La battaglia che vi attende non è molto ardua, sfruttate saggiamente le magie a vostra disposizione (Theeder per colpirli entrambi se sono vicini, Gimard altrimenti) e concentrate tutti gli attacchi su un'unica creatura: abbattuto il primo Viguro (ognuno ha circa 1300Hp) vincere lo scontro diventerà decisamente semplice. Al termine del duello Songi scapperà rimandando il combattimento finale. Toccate l'albero della genesi e osservate il suo risveglio che caccerà via la nebbia dal monastero (la valle al centro della mappa diventerà ora visibile). L'uovo di Ra-Seru si

schiuderà e Ozma si unirà a Gala. Ora siete pronti per distruggere il generatore della nebbia, ma prima farete un salto al monastero per controllare se tutto è ritornato alla normalità. Parlate con Zopu, mangiate per rimettervi in forza, salvate la partita e ascoltate quanto ha da dirvi Maya. Fatto questo sistemate il vostro equipaggiamento, uscite e dirigetevi verso la valle al centro della mappa.

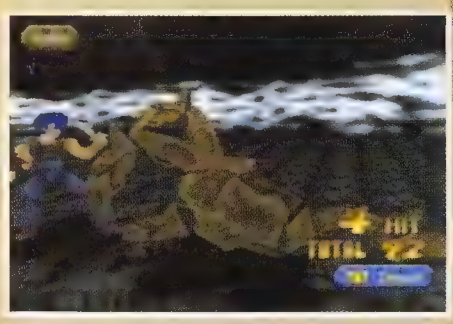
IL GENERATORE DELLA NEBBIA

Entrate nella costruzione, scendete lungo l'ampia scalinata, seguite il percorso sotterraneo, prendete il "Thunder Book I" (usatelo per far imparare a Gala una tecnica speciale) e proseguite fino all'incrocio. Andate a destra, prendete la "foglia curativa" dallo scrigno in alto, il "fiore curativo" da quello in basso, poi tornate indietro e continuate verso sinistra.
Raccogliete un "fury boost", camminate lungo il sentiero e, al bivio successivo, prima di anda-

re a destra, fate un salto a sinistra per trovare un "bocciolo curativo". Usate l'ascensore per scendere al piano inferiore, non lasciatevi sfuggire lo scrigno con la "short sword" e, prima di lasciare questa stanza, salvate la partita.
Vi trovate in una seconda sezione labirintica, seguite la mie indicazioni per trovare tutti i



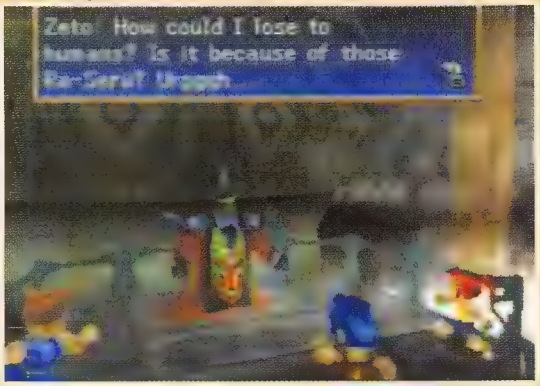
tesori e raggiungere l'uscita. Alla prima intersezione svoltate a destra per arrivare in una stanza con uno "shield elixir", tornate poi indietro e proseguite verso il basso. Al secondo bivio verso l'alto per trovare un "phoenix", alla terza diramazione uno scrigno a sinistra contiene una "medicina" e, infine, alla quarta biforcazione, prima di svoltare a destra, proseguite per qualche metro verso il basso per scovare una "magic leaf".
Dopo il cambio di schermata vi ritroverete in un corridoio con un'icona per salvare il gioco e quattro stanze (due in basso e due in alto): visitate-



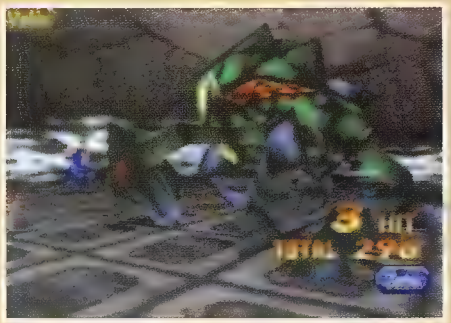
le tutte per aggiudicarvi un "bocciolo curativo", una "burning jewel", una "door of light" e una "tempest jewel". Non dimenticate di salvare la partita e di ripristinare l'energia di Gala: a sinistra l'attende lo scontro con Songi.
Il maestro di arti marziali non è ancora diventato fortissimo e Gala con il Ra-Seru non avrà grossi problemi nel sconfiggerlo. L'ideale sarebbe che Gala abbia imparato l'incantesimo "Vera" per curarsi, attaccate poi con il

"Thunder Punch" e, dopo qualche scambio di colpi, Songi scapperà. Vinto lo scontro raggiungete l'estremità del corridoio, prendete un secondo ascensore, salvate il gioco, percorrete un ultimo passaggio e arriverete al generatore della nebbia. Prima di superare l'ultima porta ripristinate completamente l'energia del vostro gruppo e, se avete già usato molte

magia, ingerite qualche "magic leaf" per ripristinare i punti magici: vi attende il difficilissimo scontro con Zeto.
Se avete dei medaglioni per proteggervi dall'acqua non esitate a indossarli (diminuiranno sensibilmente i danni subiti), vi consiglio inoltre di far bere a Vahn una pozione "Fury boost": i suoi colpi basati sul fuoco causano molti danni a Zeto e poter eseguire due combo in un unico turno è un notevole vantaggio. Zeto hai dei normali colpi d'offesa che non rappresentano



un grosso problema per i vostri personaggi (al turno successivo usate incantesimi o oggetti curativi); la vera seccatura è rappresentata dall'attacco onda che lascia tutto il vostro gruppo quasi senza energia. Fortunatamente avrete però la possibilità di prepararvi al suo assalto: quanto Zeto chiamerà a sé l'onda voi mettetevi in difesa con il comando "Spirit" per dimezzare l'entità dei danni subiti. Il grosso crostaceo ha all'incirca 5000 Hp e per ucciderlo dovrete ricorrere agli incantesimi più potenti a vostra disposizione. Per finire vi ricordo la proprietà dei "boccioli curativi" di ripristinare 200Hp a tutto il vostro party: fatelo usare a Gala subito dopo l'attacco onda per riportare l'e-

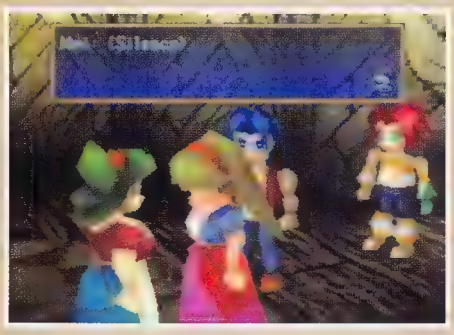


nergia a dei livelli accettabili. Purtroppo tutti i miei consigli potrebbero non bastarvi per sconfiggere Zeto. Non demoralizzatevi se non riuscirete ad abbatterlo al primo tentativo: un po' di pratica vi sarà senz'altro utile per preparare una tattica migliore al tentativo successivo. Sono sicuro che, dopo che avrete acquisito un po' d'esperienza, il terribile crostaceo avrà i minuti contati.
Sconfitto Zeto, il generatore sarà distrutto dalla forza dei Ra-Seru e la nebbia scomparirà da tutto il regno di Drake.

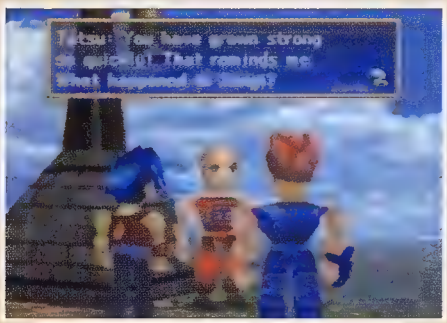
PARTENZA DAL REGNO DI DRAKE

Nel monastero di Biron finalmente Maya deciderà di tornare da sua figlia Mei a Rim Elm: prendete anche voi la strada per il vostro paese natio. Una volta ritornati al vostro villag-

gio, andate a parlare con Mei, con vostro padre e con Tetsuo sulla spiaggia per imparare delle nuove tecniche segrete. Avvicinatevi all'albero a sinistra del mulino a vento per scovare un alveare di api, affrontatele in combattimento (al vostro livello attuale vincere è comunque quasi impossibile) e, se riuscirete a batterle, otterrete del miele: mangiatelo prima di parla-

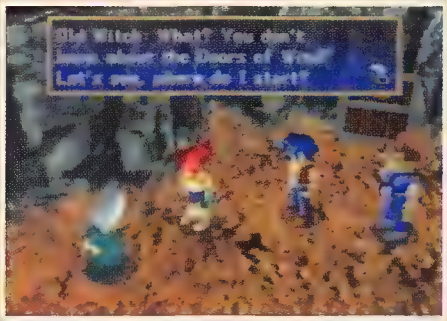


re con la vostra sorellina per aumentare tutte le caratteristiche dei personaggi (!). Se invece verrete sconfitti ricordatevi dell'alveare e provate a tornare a combattere più avanti nel gioco. Prima di lasciare definitivamente il paese, entrate nel negozio, salite al secondo piano e frugate nel cassetto (all'inizio del gioco era chiuso a chiave) per trovare l'importantis-



sima "point card" (!).
Avete salvato il regno di Drake dalla nebbia ma il resto di Legaia è ancora sotto il giogo dei malvagi: la vostra prossima tappa saranno le isole Sebucus. Superate il monastero di Biron,

dirigetevi verso la West Voz Forest e, costeggiando il fiume, proseguite verso Nord per arrivare alle Wind Cave. All'interno delle caverne andate a sinistra per trovare il negozio



di un vecchio stregone, fate degli acquisti, esaminate attentamente il barile dietro al bancone per trovare della "wisdom water" (!) e quello accanto al letto per ottenere un "silver compass" (!), infine tirate la leva che aprirà la porta per le isole Sebucus.
Lasciato il negozio, prendete l'altro sentiero. Al primo bivio andate a destra per accaparrarvi una "door of light", alla seconda biforcazione andate invece verso l'alto per trovare un "bocciolo curativo". Giunti alla locanda della vecchia strega, riposerete per la notte e farete uno strano sogno sulla città di Octam. Prima di andarvene la proprietaria vi donerà due "door of wind", mentre in uno dei barili in alto a sinistra potrete scovare della "magic water" (!). Lasciate la locanda e proseguite nelle caverne per ritrovarvi nelle isole Sebucus.

IL GIARDINO DI JEREMI

Seguite la strada fino a giungere alla città di Jeremi e scoprirete che tutti gli abitanti sono stati trasformati in mostri dalla nebbia. A Nord, in cima a una torre si trova lo "Sky Garden" con l'albero della genesi, il vostro compito sarà quello di riportarlo in vita. Prima occupiamoci però di recuperare tutti gli oggetti utili che si trovano nei vari edifici del paese.
Alla prima intersezione andate a destra, entrate nel negozio, scendete al piano

inferiore, prendete un "phoenix" dallo scrigno e una "target chain" dagli scaffali (!). Dirigetevi ora verso la torre, ma, prima di entrarvi, fate un salto a destra per trovare un "fiore curati-

vo" e a sinistra per recuperare della "power water" dalla cantina della locanda e un "guardian ring" dagli scaffali del bar (!).
All'interno della torre aprite lo scrigno in alto a destra per impossessarvi di una "foglia curati-

va", osservate l'ascensore al centro della sala per scoprire che è bloccato, quindi usate quello nell'angolo in alto a sinistra. Salite fino al terzo piano, poi, prima di procedere verso lo "Sky Garden", prendete l'ascensore in alto a destra per tornare al secondo piano dove, all'interno di uno scrigno, vi attende uno "speed ring". Al quarto piano vi sono tre ascensori (oltre a quello dal quale siete arrivati): quello in alto a destra conduce a un "bocciolo curativo", quello in alto a sinistra porta al pulsante per sbloccare l'ascensore rapido (che vi permette di passare

direttamente dal primo al quinto piano), mentre l'ultimo, in basso a sinistra, vi farà raggiungere la cima della torre.
Uscite all'esterno per ritrovarvi nello "Sky Garden", percorrete gli ultimi gradini, salvate la partita, frugate nel cespuglio in fondo al sentiero a destra per scovare un "frutto curativo" (!), quindi andate a sinistra per arrivare all'al-

bero della genesi. Una terribile creatura si sta nutrendo con la corteccia della pianta magica, ripristinate l'energia del vostro party, aprite i due scrigni in alto (uno contiene uno "speed elixir", l'altro l'utilissimo "forest amulet"), equipaggiatevi al meglio e affrontate il mostro. Il Berserker è piuttosto forte, ma, al confronto di Zeto, è una tranquilla passeggiata. Sfruttate le combo di Noa (questa creatura sembra non apprezzarle), lasciate a Vahn il compito di usare gli incantesimi curativi e in pochi turni dovreste riuscire a sottrarre al mostro i suoi 5000Hp. Una delle mosse preferite dal Berserker è un attacco velenoso che impedirà ai vostri personaggi di eseguire alcune combo: per evitare che questo accada fate indossare a Noa il "forest amulet" e sperate che la magia "Vera" sia di livello sufficientemente elevato per curare le mosse che sono 'marcite'.
Se i vostri personaggi sono attorno al dodicesimo/tredicesimo livello, non dovreste avere problemi nell'abbattere questa gigantesca creatura verde, ma, nel caso dovesse darvi troppi grattacapi, vi svelo un segreto: il Berserker non è immune all'incantesimo "Confusion". Usate quindi "Nighto"

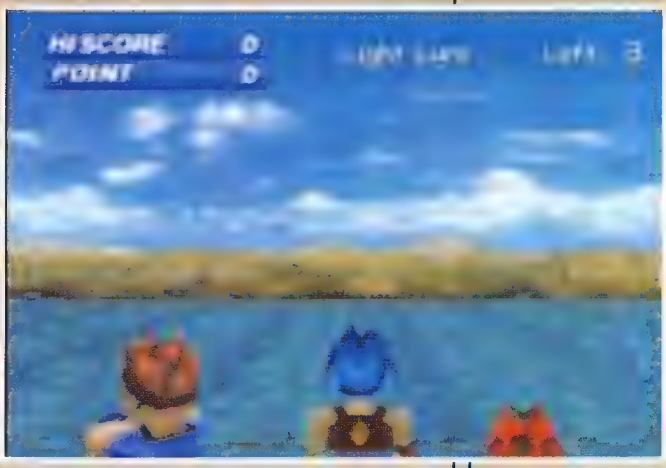
ogni volta che doveste avere bisogno di risollevare le sorti della battaglia.
Sconfitto questo boss, toccate l'albero della genesi, la nebbia si allontanerà da Jeremi e tutte le persone torneranno alla normalità. Usate il "Fire Book II" che guadagnerete dall'uccisione del mostro per far imparare a Vahn una tecnica segreta. Dopo aver ricevuto i dovuti ringraziamenti, passerete la notte nella locanda: ricordate che potrete tornare qui a dormire gratuitamente ogni volta che vorrete. Parlate con l'uomo nel bar appoggiato al muro per farvi insegnare alcune tecniche segrete, fate poi un salto al negozio di armi per acquistare qualche articolo e, prima di lasciare il paese, fate un salto nella casa in basso a sinistra: Zalan vi darà una lettera da portare alla sua famiglia a Vidna.

I MULINI A VENTO DI VIDNA

Lasciato Jeremi proseguite verso Nord fino a giungere nella città di Vidna. Giunti sul posto la prima cosa che noterete è l'assenza della nebbia: a quanto pare i mulini a vento dislocati un po' dappertutto riescono a tenerla lontana.
Non buttate via inutilmente i vostri soldi con la

guida, entrate nella locanda, salite al piano superiore e frugate nei due armadietti per appropriarvi di un "fiore curativo" e di una "door of wind". Poco più a Ovest c'è un negozio di accessori vari, entrate, andate sul retro e aprite il mobiletto per trovare ben dieci "foglie curative". Superati i pochi gradini a Nord e nel negozio di armi, dopo aver visionato le merci in vendita, prelevate una "magic leaf".
Nel grande edificio al centro del paese vi sono i bagni termali, entrate, parlate al tizio vicino alla slot machine per farvi regalare dieci gettoni (se volete potete giocarli), poi passate nella stanza in alto a sinistra per prendere dal cassetto un "phoenix". Visitate ora la zona Nord-Ovest della città per trovare, in una delle casette,

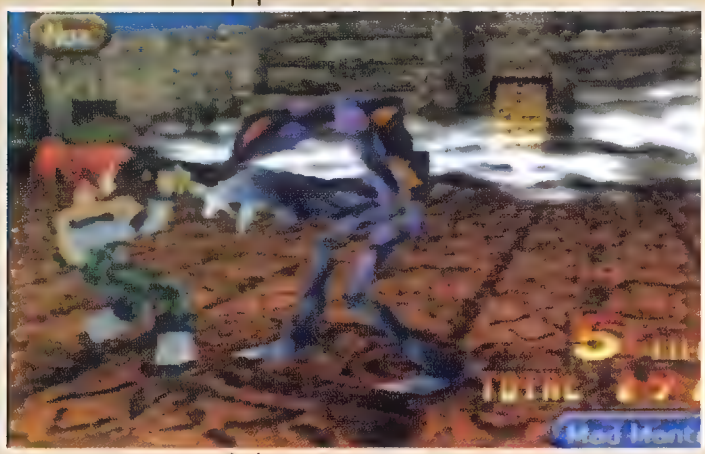
Pepe, il figlio di Zalan: consegnategli la letterà del padre e lui vi darà un anello da riportare a Jeremi (si tratta del ricordo della madre morta da qualche anno).
Per finire andate nelle case a Sud-Ovest: nella

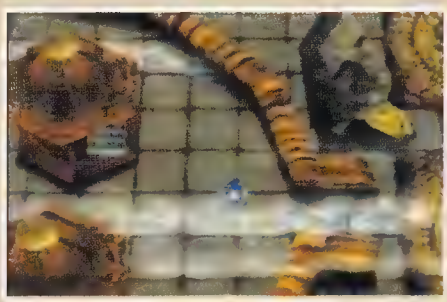


prima incontrerete dei seguaci del culto di Biron che vi offriranno un posto per la notte e che vi diranno di andare al tempio Rem nella città di Octam, mentre nella seconda farete la conoscenza di Dampas, un muratore che sta costruendo un rifugio sotterraneo nel caso arrivi la nebbia. Prima di lasciare la città andate sulla spiaggia, osservate la canna da pesca, quindi parlate con l'uomo che sta prendendo il sole: la canna da pesca vi verrà regalata.
Volendo ora avete la possibilità di tornare a Jeremi per dare l'anello a Zalan e ottenere in cambio la "Zalan's Crown". Inoltre potete seguire il sentiero che da Jeremi punta a Est per andare a pescare. Prendendo i pesci più grossi otterrete una certa quantità di punti che potrete scambiare con alcuni oggetti.
Pronti per riprendere il viaggio? Allora imboccate la strada che da Vidna punta a Nord, superate il ponte e seguite la costa verso Sud per giungere alla città di Octam.

LA CITTA' FANTASMA DI OCTAM

La nebbia ha invaso la città di Octam e tutti gli abitanti sembrano essere scomparsi. Al termine della discussione fra i vostri personaggi fate un giro per le case per recuperare alcuni utili oggetti. Le due stanze in cima alle scale non contengono nulla di importante (solo un libro turistico e una stazione in disuso), passate quindi a esaminare l'edificio all'estremità destra del paese per trovare in un armadietto uno "speed elixir" e quello all'estremità sinistra per scovare, all'interno di uno scrigno parzialmente nascosto, della "swift water". Da quest'ultima casa andate a Nord e perlustrate attentamente i cespugli per rinvenire un "bocciolo curativo" (!).
E' giunto ora il momento di inoltrarsi nel tempio al centro della città. Lasciate che vi dia un paio di consigli: non disdegnate i combattimenti (qui i mostri danno molti soldi e potrete permettervi armi e armature migliori) e cercate di catturare il seru "Orb" (la sua magia vi tornerà poi molto utile).
Superate i primi saloni del tempio, seguite le scale che conducono verso il basso, quindi leggete i quattro libri della profezia.
Prendete nota della dislocazione dei vari elementi (essenziale per entrare nella "Shadow Gate") e, esaminati tutti i tomi, si aprirà un passaggio segreto che conduce a un livello sotterraneo: inoltratevi nell'oscurità. Giungerete in corrispondenza di un ascensore, provate ad attivarlo quando arriverà una cacciatrice di tesori di nome Cara. Vi dirà che la chiave che cercate per aprire la "Shadow Gate" l'ha già trovata lei e, non sapendo che farsene, l'ha donata al gioielliere Zalan di Jeremi. Quando la donna se ne sarà andata, scoprirete che l'ascensore è bloccato. Tornate in superficie e lasciate Octam.
Ripercorrete tutta la strada per Jeremi, se volete ripristinate le vostre energie alla locanda e andate da Zalan: l'uomo vi darà gratuitamente la chiave "Star Pearl". Ora che avete tutto il necessario per aprire la "Shadow Gate", dirigetevi verso Octam, oltrepassate però il ponte a Nord e seguite la strada verso Est.
A risentirci il mese prossimo per la seconda parte della soluzione.





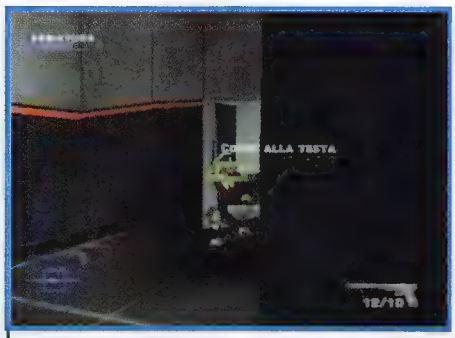
Syphon Filter

Parte 2

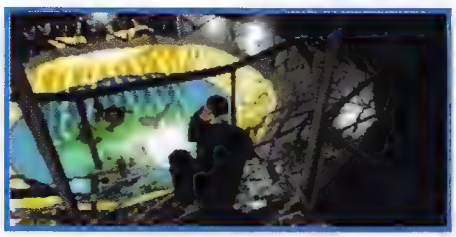
Bentornati agenti speciali! Dopo l'antipasto del numero precedente, con un numero di livelli inferiori al dovuto a causa della presenza di un paio di box irrinunciabili, eccoci pronti a risolvere in un unico botto le restanti quattordici missioni in compagnia di quel ginnico di Logan. Scrivo questo cappello dopo aver completato il gioco e devo dire di essermi proprio esaltato. Certo, a mio avviso i paragoni con Metal Gear Solid sono fuori luogo, ma il prodotto dei ragazzi della 989 Studios è veramente intrigante, ben fatto tecnicamente ma soprattutto con una giocabilità altissima, in poche parole ci si diverte a giocarci, e scusate se è poco. Ora aspetto con impazienza il seguito, che comunque è già stato annunciato.

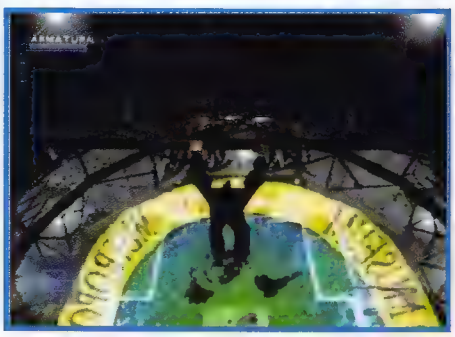
LIVELLO 7
NEW YORK
CENTRO DI ESPOSIZIONE
DINORAMA

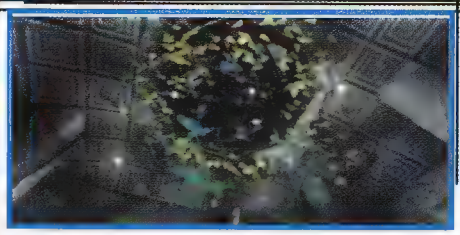
Le cose non si stanno mettendo troppo bene, visto che Aramov ha catturato Phagan ed ora ha tutta l'intenzione di ucciderlo dopo essersi fatta rivelare i segreti sul virus Syphon Filter. Voi vi troverete nella sala di monitoraggio e dovrete raggiungere la stanza con i dinosauri per trovare i due malfattori. In questo livello avrete di che utilizzare la vostra abilità di cecchini, visto che tutte le guardie presenti indossano il giubbotto di protezione. Vi ricordo che anche qui le direzioni che darò saranno riferite alla mappa, così da avere un punto di riferimento preciso e chiaro. Iniziate la missione andando verso Sud verso la porta blu, ma fate attenzione poiché appena arriverete all'altezza del tavolo da conferenza presente nella sala faranno irruzione tre nemici equipaggiati di HK5. La tattica migliore consiste nel correrglì incontro e superarli riparandosi il prima possibile dietro l'angolo del corridoio che imboccherete. Non preoccupatevi troppo di eventuali danni ricevuti al giubbotto antiproiettile visto che in questa missione avrete di che raccoglierne dai nemici morti, così come utilizzate senza problemi l'HK5 in modalità cecchino poiché anche di questa arma troverete una quantità impressionante di munizioni. Eliminate i primi due nemici posti sulla soglia della porta con la tattica di guerriglia spiegata nel numero precedente (veloce ricapitolo per i nuovi arrivati: mettetevi contro la parete rivolti verso i nemici, mirate con L1 e inquadrerete il muro, ora schiacciate L2 per sporgervi e prendere la mira sulla testa dei nemici, rientrare rilasciando SOLO L2 per non permettere ai nemici di mirare con precisione e quando avente centrato il bersaglio sporgetevi di nuovo e sparate a colpo sicuro) e poi avvicinatevi alla porta per sistemare il nemico posto dietro alla grata a sinistra e di seguito quello a destra riparato dall'anta della porta. A sparatoria conclusa entrate nella stanza, rifornitevi di tutto punto e controllate gli armadietti per prendere il K3G4 e un altro giubbotto antiproiettile (non penso proprio che ne avrete bisogno).



Proseguite quindi lungo il corridoio, abbattete con un calcione la porta blu che troverete e ascoltate cosa ha da dirvi Lian a proposito dell'ubicazione precisa dei nemici, posti sotto di voi ma che non potete raggiungere con vie di comunicazione convenzionali. Non rimane che crearselo il passaggio, specialmente quando si ha a che fare che un macho come Logan. Andate nel lato destro o sinistro dell'area circolare e fermatevi in prossimità dell'altezza del diametro della struttura circolare, premete Triangolo per arrampicarvi sulla balaustra sopraelevata e poi spostatevi nel mezzo della cupola di vetro e quando siete pronti lasciate la presa e gustatevi la

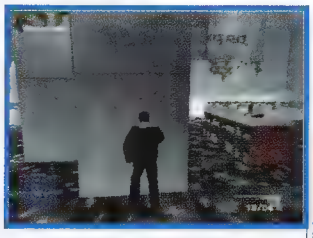






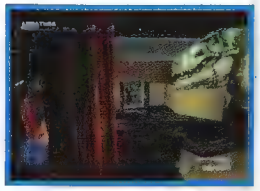
scena animata altamente spettacolare.

Atterrerete su una piattaforma rialzata e non avrete nemmeno il tempo di ripigliarvi per il volo fatto che avrete da affrontare un gran numero di guardie. Inizialmente ne comparirà una sola, nascosta dietro la grata in fondo alla sala, riparatevi accucciandovi dietro al cartellone che trovate vicino a voi e eliminatelo con un preciso colpo da cecchino. Ora calatevi di sotto, spostatevi con cautela nel mezzo della sala e appena arriveranno gli altri quattro nemici ritornate dietro la parete dalla quale siete scesi, che vi dovrebbe garantire una copertura totale contro tutti i nemici (questi ogni tanto si spostano e quindi non è una posizione troppo sicura, bisogna agire in fretta).



Eliminate il terrorista posto sul cornicione a destra e poi i due sul tetto sporgendovi verso destra facendo attenzione alla rapidità e precisione dei loro colpi, visto che sono muniti di fucili di precisione, G-18 e carabina. Occupatevi poi di quello rimasto a sinistra, contro il quale dovrete probabilmente spostarvi sull'altro lato della colonna e quando avete campo libero salite sul cornicione posto a Sud utilizzando i gradoni ai suoi lati e raccogliete armatura, munizioni e specialmente la carta di sicurezza lasciata dal nemico ucciso in precedenza, abilitando tra le altre cose anche il primo Checkpoint.

Fatto ciò aprite la porta rossa con la scritta "Dinosaurs" che trovate a Sud e vi ritroverete nella sala del T-Rex. Dalla vostra posizione potrete vedere un interruttore nel corridoio in fondo, avvicinatevi con circospezione e quando giungete all'altezza del tronco rosso che fa da basamento al dinosauro fate attenzione ai due terroristi che vi compariranno di fronte. Riparatevi accucciandovi davanti a questo tronco e con due precisi colpi alla testa non dovreste aver problemi ad liberarvi la strada.



Raggiungete l'interruttore ma prima di attivarlo spostatevi a destra (rispetto alla mappa) per far comparire un'altra guardia dal corridoio che avete di fronte mentre una seconda sopraggiungerà dalla porta rossa che avete aperto voi in precedenza. Correte verso il T-Rex e utilizzandolo come copertura eliminate il nemico munito di fucile potenziato, poi andate verso l'interruttore e eliminate il secondo inconveniente. Azionate quindi l'interruttore, passate sotto la grata temporizzata e correte senza fermarvi verso la sala dei pesci girando a sinistra e riparatevi dietro la piccola teca lì presente. Per prima cosa eliminate il nemico all'altro capo della stanza, poi spostatevi un poco a destra e vedrete comparire un'altra guardia munita di G-18 da dietro il grosso acquario a Ovest, freddate anche questa e infine appropinquatevi al corridoio da cui siete giunti e fate fuori altri due terroristi disposti dietro la grata. Equipaggiatevi con il Taser (era un po' che non lo usavate vero?) e attraversate l'acquario, poi scendete lungo il corridoio con discreta circospezione e ad un certo punto sentirete Aramov minacciare di uccidere Phagan dopo essersi fatta rivelare le informazione sul virus. (Qui dovrete agire con molta rapidità per colpire l'assassina di Rhoemer senza ucciderla e non potete nemmeno ferire Phagan. Avendo il Taser vi basterà mirare il nemico con R2 e sparare non appena la inquadrate senza preoccuparvi del vetro che il Taser trapasserà senza problemi. Un'altra tattica consiste nel selezionare il fucile di precisione, mirare alla mano di Aramov e colpirla nei pressi del HK5 che impugna per disarmarla. Difficile ma molto appagante (Checkpoint n.2). Ora non vi rimane altro che raggiungere Aramov svenuta a terra, mentre Phagan riuscirà a scappare dal corridoio adiacente e voi non potrete fare nulla per impedirlo. Per salire al piano superiore avvicinatevi alla coda del dinosauro e saltateci sopra, poi correte verso il collo ma a questo punto fate attenzione visto che arriveranno tre nemici muniti di HK5 decisi a farvi la festa. Saltate giù dal bestione preistorico e ritornate indietro lungo il corridoio fino a ripararvi all'interno dell'acquario, dal quale in seguito potrete tranquillamente eliminare due terroristi con la classica tecnica di cecchinaggio. Il terzo e ultimo disturbo della missione sarà nascosto sul lato destro della sala (rispetto alla mappa), ma non dovreste avere troppi problemi a sistemarlo spostandovi contro la parete di sinistra e sporgervi per colpirlo con precisione alla testa. Raccogliete armi e armature e poi salite nuovamente sulla coda, arrivate in prossimità del collo e qui premete Triangolo per appendervi al reticolo soprastante, che utilizzerete per raggiungere la terraferma sul lato destro. Avvicinatevi al nemico svenuto a terra e avrete finito la missione.

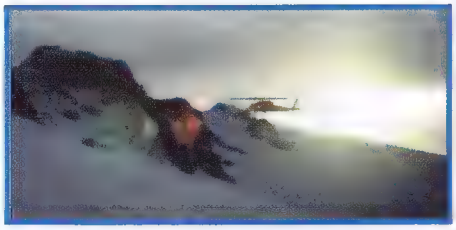
LIVELLO 8

ROZOVKA, KAZAHKSTAN
BASE DI RHOEMER

Mentre gli agenti dell'Agenzia cercano di far parlare Aramov per ottenere importanti informazioni sulle prossime mosse di Rhoemer, voi dovrete penetrare nella base militare comandata da Gabrek e: 1. trovare i missili presenti nella base e scoprirne i codici di lancio, 2. piazzare delle cariche di C4 in presenza di punti strategici, 3. disatti-

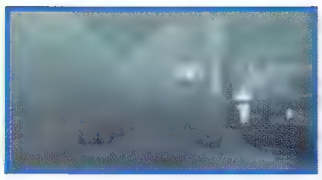
vare il radar antiaereo della base e infine 4. eliminare Gabrek. Le cose da fare sono talmente tante (senza contare eventuali obiettivi supplementari) che i programmatori li hanno suddivisi in due missioni separate.

Qui dovremo assolvere i punti 2 e 4 presenti all'esterno della base. Questa non è propriamente una missione di infiltramento, nel senso che volendo potreste anche utilizzare armi non silenziate, ma visto che così facendo suonerebbe l'allarme e si mobiliteranno plotoni infiniti di guardie vi conviene stare accorti e agire da veri ninja silenziosi.
Vi faccio notare che tutte le guardie sono dotate

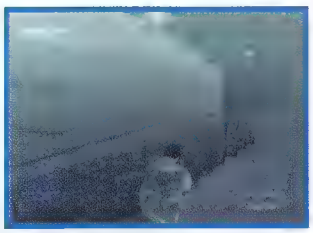


di PK-102, quindi raccoglietelo appena potete e fate incetta di munizioni, anche se qui non lo potrete utilizzare.

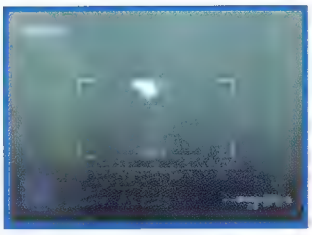
Inizierete la missione con alla vostra destra una casupola e a sinistra un camion (qui, vista la complessità della mappa, prendete come riferimento delle direzioni da prendere la vostra direzione dello sguardo e non la mappa come fatto finora) mentre una guardia sta compiendo un giro di ricognizione intorno al camion per andare a ricongiungersi con una seconda vedetta posta



dietro al camion, fuori dalla vostra visuale. Il problema, d'ora in avanti, sarà che non potete uccidere un nemico mentre questo è in compagnia poiché il secondo nemico avrà il tempo di suonare l'allarme e far saltare tutti i vostri piani. Qui ci sono due tattiche per iniziare nel modo migliore la missione. La prima consiste nel premere contemporaneamente L1 e L2 e sparare alla testa della guardia rompendo il vetro, che quindi metterà in agitazione la seconda guardia che arriverà dal fondo del camion e che dovrete eliminare molto rapidamente, appena entrerà in campo. Il secondo metodo, probabilmente più sicuro (il primo mi riesce una volta su cinque vista la rapidità che ci vuole) consiste nel correre velocemente dietro la casa e colpire la ronda prima che svolti dietro il camion appostandosi nei pressi dei barili presenti di fianco all'abitazione. Fatto il compare non si dovrebbe essere accorto di nulla, quindi spostatevi di lato fino a quando non lo vedete e da qui colpitelo con un preciso colpo da cecchino. Una volta liberata l'area andate nella casa e



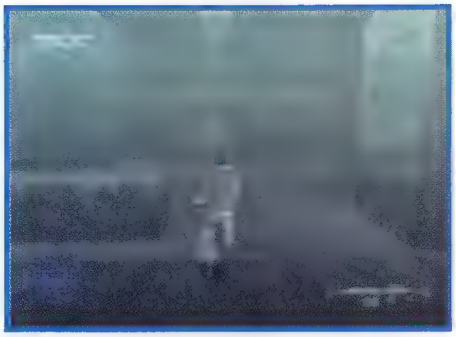
prendete le Granate con Gas, recuperate il PK-102 dai corpi dei nemici morti e proseguite lungo la via principale avendo l'accortezza di distruggere il faro di sinistra che ha la capacità di far suonare l'allarme nel caso doveste entrare nel suo fascio luminoso. Equipaggiatevi poi con il fucile di precisione e, mettendovi nel luogo che preferite, uccidete la ronda posta sul ponte e distruggete il faro relativo.



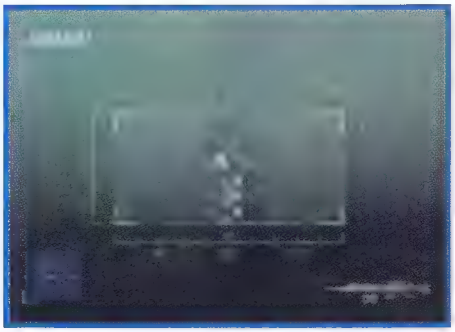
Avvicinatevi al ponte e sempre con il fucile di precisione fate fuori la guardia posta alla vostra destra, poi proseguite facendo pochi passi dentro il piazzale fino a quando non apparirà un altro nemico dalla strada di sinistra. Fate come più vi aggrada: eliminatelo con un rapido e preciso

colpo di pistola alla testa oppure tornate indietro e aspettate che entri nel mirino del fucile di precisione e poi avvicinatevi alla prima tanica di benzina presente nella piazzetta. Prima di piazzare il C4 eliminate il nemico che vedete passare in fondo alla strada che avete di fronte e distruggete il faro sopra la tanica (potete colpirlo anche da dietro, non è necessario mirare la lampada) ed infine utilizzate l'esplosivo per abilitare il primo Checkpoint. Passate sotto il cavalcavia e dopo la comunicazione che riceverete da Lian Xing, la quale vi dirà di disattivare il generatore che alimenta i sensori di movimento presenti nella base, giratevi verso sinistra per inquadrare la guardia che scenderà dalle scale poste a sinistra.
Uccidetela con la pistola o con il fucile e poi attraversate di corsa la strada per raggiungere l'interruttore posto nella rientranza a destra che proverete ad attivare senza alcun risultato positivo. Avrete infatti bisogno del codice di accesso posseduto da Gabrek per penetrare nel bunker. Non distraetevi però visto che avvicinandovi all'interruttore saranno comparsi sul radar due nemici situati al di là del cancello. Utilizzate la pistola per eliminare quello a destra e di seguito, rapidamente quello a sinistra, poi ritornate sui vostri passi e avvicinatevi con circospezione al muro che introduce al corridoio verso sinistra per eliminare la ronda presente sullo sfondo.

Avanzate lungo il passaggio eliminando i nemici posti di guardia fina a quando non raggiungerete uno spiazzo con un'antenna nel mezzo e un contenitore di benzina sullo sfondo. Prima di procedere assicuratevi di

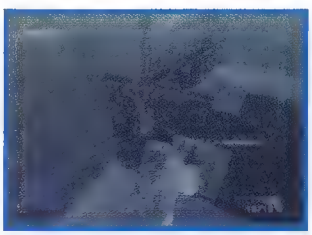


eliminare con il fucile di precisione la ronda presente alla vostra destra e di seguito l'altra guardia che avvisterete fermandovi all'altezza dell'antenna che controlla il generatore di corrente che voi dovete disabilitare. Collocate l'esplosivo C4 (secondo Checkpoint), apritevi la strada per il generatore sparando un colpo di pistola alla serratura che protegge il cancello d'entrata e infine



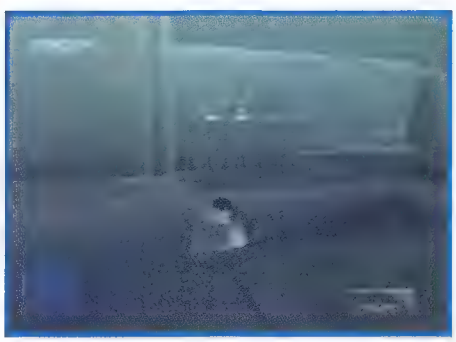
premete l'interruttore per disattivare i sensori di movimento (terzo Checkpoint). A questo punto ritornate indietro nei pressi del ponte dove avete piazzato il primo esplosivo, salite su per le scale e

superate il ponte procedendo accovacciati fermandovi alla fine di esso. Da qui potrete vedere una guardia posta di vedetta sotto il portico del palazzo che avete di fronte e due altri energumeni passare sotto di voi e dirigersi verso Nord. Dopo che le due ronde saranno sparite eliminate il nemico posto sotto il portico, scendete indisturbati e prendete il fucile a raggi infrarossi e le granate con gas dalle due casse vicino al camion.



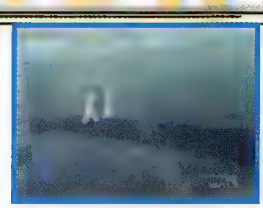
Fatto ciò avvicinatevi all'imboccatura del corridoio preso in precedenza dai due tizi, avvicinatevi un poco con passo furtivo e lanciategli una bella granata con gas, che li ucciderà in maniera silenziosa.
Mentre vi avvicinerete ai loro corpi inermi vedrete comparire sul radar altri due pallini verdi, che stanno a indicare altre due vedette poste sul cornicione di fronte a voi. Imbracciate il fucile a visione notturna e eliminate per prima quella che gira a destra quando questa si trova lontana dal compare, che altrimenti farà suonare l'allarme, e poi preoccupatevi di zittire pure la seconda senza dimenticarvi della luce di sorveglianza.

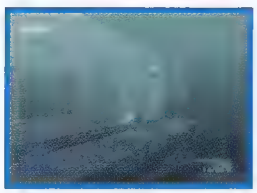
Avanzate verso il camion e fate attenzione, le imboscate non sono ancora finite tant'è che troverete del lavoro da svolgere guardando attraverso la porta dell'edificio posto alla vostra sinistra (a Sud rispetto alla mappa). Sistemate la faccenda con il fucile a visione notturna e noterete che in prossimità dell'edificio ci sono tre strade da imboccare: quella di destra (guardando l'edificio) bloccata da una rete di filo spinato che non potete superare ma dalla quale individuerete una tanica di benzina su cui collocare dell'esplosivo in seguito, quella di centro e quella di sinistra tramite cui potrete raggiungere un'altra tanica di benzina su cui piazzare un po' di C4, ma non solo, visto che dopo che avrete eliminato la guardia posta in fondo alla via potrete arrivare nei pressi di una recinzione dalla quale distruggere un faro di controllo (quarto Checkpoint). Tornate indietro e procedete lungo il passaggio centrale utilizzando il canale di mezzo come copertura e quando arriverete alla fine della via guardate a sinistra per individuare due guardie poste dietro a dei barili di cherosene. Lanciategli una bella granata e mandateli al creatore, poi girate a destra (verso Ovest) per raggiungere la tanica di benzina individuata in precedenza e qui utilizzate la penultima ultima unità di



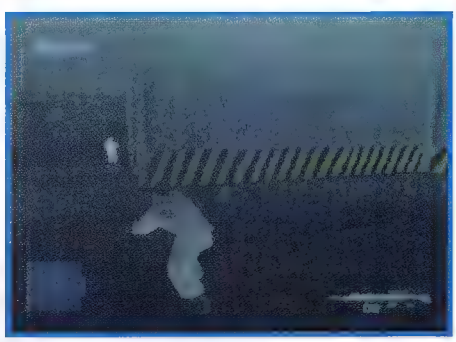
C4 in vostro possesso (Checkpoint n.5). Proseguite l'avventura superando la postazione dove si trovavano le due guardie fino a individuare l'ultima tanica da far esplodere, che però non potrete raggiungere immediatamente visto che da dietro l'angolo della casa sulla vostra destra apparirà Gabrek con due guardie di scorta. Riparatevi

sotto il portico della casa di destra, munitevi di granate a gas e attendete che il trio vi superi per poi avvelenarli alle spalle con un lancio ben calibrato.
Raccogliete la scheda magnetica dal corpo di Gabrek (sesto Checkpoint) e dopo aver piazzato l'ultimo C4 che avete nell'arsenale percorrete la strada da cui è arrivato Gabrek facendo attenzione alla guardia nascosta sotto il portico della casa alla vostra sinistra, che potrete eliminare con un preciso colpo da cecchino senza però sporgervi troppo. Arrivate alla fine della strada e premete l'interruttore per aprire il cancello, proseguite e come per magia vi ritroverete nei pressi della seconda tanica di benzina, girate a destra per raggiungere il pannello di controllo in cui inserire il codice ottenuto da Gabrek e garantire finalmente l'accesso al bunker. All'interno del piazzale distruggete per sicurezza il lampione e poi avvicinatevi all'entrata del bunker facendo però attenzione alla guardia che uscirà in perlustrazione. Correte al riparo, magari sopra il dosso innevato a destra della piazza e da qui uccidete il nemico.





Scendete nel bunker con cautela e quando vedrete il terrorista che perlustra il fondo del corridoio eliminatelo con il fucile di precisione, poi avvicinatevi all'angolo di destra per individuare due guardie che vi danno le spalle (incaute!) e da accovacciati lanciategli una bella granata tossica. Raccogliete le loro munizioni e infine salite lungo il corridoio di sinistra per completare la missione.



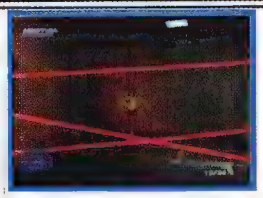
LIVELLO 9
ROZOVKA, KAZAHKSTAN
BASE BUNKER

Vi ritroverete all'interno della base con il piccolo problema però che è scattato l'allarme silenzioso e ora tutti i soldati sono all'erta e come se ciò non bastasse i corridoi sono protetti da dei fasci laser

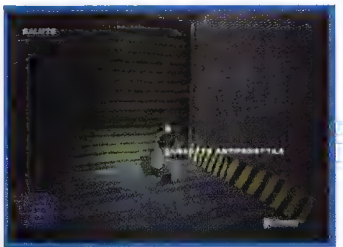
che potrete disattivare colpendo gli interruttori lampeggianti solitamente posti dal lato opposto rispetto a dove vi trovate. In questo livello non avete a disposizione la mappa, ma io che sono bravo, buono e volenteroso ne ho creata una apposta per voi Per di più, essendo fatta da me in

persona ho pensato bene di indicare i luoghi più importanti con le lettere dell'alfabeto da seguire in ordine per non perdersi e completare questa intricata serie di cunicoli in maniera sufficientemente semplice. Il vostro scopo consiste nello scoprire i codici di lancio dei missili custoditi nella base e di seguito raggiungere il tetto dove si trova il radar utilizzando il montacarichi presente nella base.

Nel corridoio d'inizio troverete una cassa contenente un giubbotto antiproiettile, che vi consiglio di risparmiare per i momenti di vero bisogno poiché il primo Checkpoint non è vicinissimo. Dirigetevi verso l'incrocio (A) e vedrete che la strada è bloccata sia a destra che a sinistra dalle recinzioni laser con la differenza che però da sinistra giungeranno due nemici muniti di carabina e PK-102. Uccideteli e per il momento non avvicinatevi ai cadaveri pena morire arrostiti tra i laser e invece sparate all'interruttore lampeggiante posto oltre la griglia elettrica del corridoio di destra (B). Procedete lungo il passaggio appena creatosi e poi girate a sinistra per ritrovarvi davanti ad un portellone recante la scritta 1-1 (C). Apritelo premendo l'interruttore,

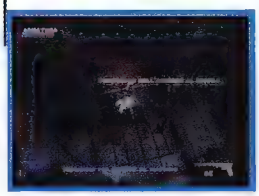


eliminate la guardia che trovate all'interno facendo attenzione alla rapidità del suo fucile a pompa e attivate i due pannelli di controllo posti vicino ai missili ascoltando di seguito quando ha da dirvi Lian sul numero delle testate rimanenti. Aprite il portellone posto dalla parte opposta rispetto a dove siete entrati e freddate senza esitazione il nemico munito di fucile a pompa che vi aspetta dietro al portellone. Raccogliete le munizioni di quest'ultimo e recuperare quelle dei primi due nemici affrontati e nel caso vogliate eliminare tutti i raggi laser presenti sparate all'interruttore (D) posto sul muro vicino alla grata. Procedete e distruggete il prossimo pannello che trovate che vi libererà la strada di fronte che raggiungerete tornando indietro attraverso la stanza 1-1 così da raggiungere il corridoio (E). Avvicinandovi ai nuovi corridoi presenti farete arrivare due guardie con tanto di fucile potenziato e PK.102, eliminatele e poi esaminate l'area guardando la piantina. Qui avete un corridoio che porta a destra (F) e un'intersezione in fondo (G) con due strade che si diramano a destra e a sinistra. Per il momento prendete il corridoio di destra (F), liberatevi la strada dalla barriera laser colpendo l'interruttore sul fondo e fate attenzione poiché quando arriverete in fondo al corridoio, nei pressi della diramazione (H) vi imbatterete in due nemici muniti di PK-102, eliminateli e poi girate a destra verso (I) dove un'altra guardia vi starà aspettando con tanto di PK-102. Il corridoio alla vostra destra (F), quello al buio protetto da una griglia laser con relativo interruttore da distruggere contiene in fondo una cassa con un bel giubbotto antiproiettile che vi farà veramente comodo. Ritornate al corridoio principale e proseguite girando l'angolo a sinistra,



eliminate la guardia che vi aspetta appena dietro l'angolo e poi avvicinatevi all'interruttore per aprire la porta 2-1. All'interno della sala ci saranno altre due guardie, che però potrete eliminare con tutta tranquillità visto che non usciranno mai dalla stanza e dopo aver liberato il terreno andate verso il

computer principale per attivare i quattro missili che poi analizzerete uno per uno premendo il pulsante Triangolo. Ve ne rimangono ancora quattro da catalogare, quindi non perdete tempo e tornate indietro alla biforcazione (E) e ora prendete la strada che porta a (G). Qui avrete due guardie poste a sinistra e a destra che dovrete eliminare con due precisi colpi da cecchino e di seguito incontrerete altre tre guardie, una equipaggiata con un fucile potenziato e altre due con i PK-102. Sparate all'interruttore posto alla vostra destra e imboccate il corridoio di sinistra (K). Aprite la porta 1-2 premendo l'interruttore posto a lato e entrate nella stanza camminando a ritroso così da non farvi sorprendere dal nemico munito di PK-102 che piomberà nella sala all'improvviso. Attivate i quattro ultimi pannelli di controllo per i missili e finalmente potrete sbloccare il primo Checkpoint della missione. Per finire il lavoro non vi rimane altro che raggiungere il tetto dell'edificio utilizzando l'ascensore sparso da qualche

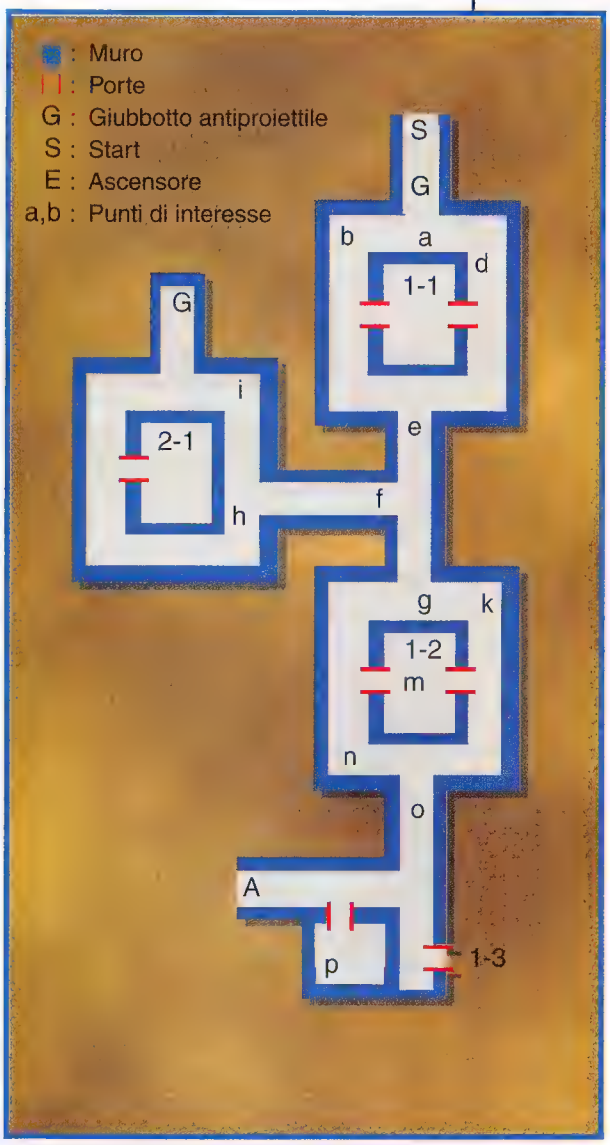


parte nel bunker. Aprite la porta (M), eliminate i due nemici che vi stanno aspettando di fuori e poi girate a sinistra dirigendovi verso (N). Sparate all'interruttore vicino all'incrocio dei due corridoi e tornate indietro passando dalla sala 1-2 per raggiungere il passaggio (O). Anche qui sparate all'interruttore posto dopo il cancello laser e appena avete via libera correte verso l'ascensore (E) girando a destra alla prima intersezione pre-

sente nel corridoio senza preoccuparvi della sala 1-3 che non potete aprire e tralasciando la sala

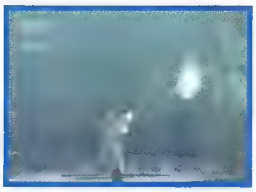
computer (P) che non contiene nulla di utile. Arrivati nei pressi dell'ascensore schiacciate l'interruttore e poi salite sempre con la massima celerità sulla piattaforma per poi premere il tasto Triangolo e far azionare il tutto. Il perché di tanta fretta? Semplicemente perché avrete alle calcagna due energumeni muniti di PK-102 e giubbotti antiproiettile che vi conviene di gran lunga evitare piuttosto che affrontarli.

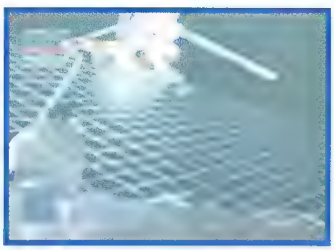
LIVELLO 10



ROZOVKA, KAZAHKSTAN TORRE DELLA BASE

Finalmente siete riusciti a uscire da quel maledetto bunker, però i problemi non sono mica finiti poiché Lian si è trovata circondata dai nemici che hanno scoperto la sua posizione grazie al radar presente sul tetto e voi dovrete disattivarlo il prima possibile. Prima di dirigervi verso la postazione però, fatevi un giro del tetto e prendete ciò che avete bisogno dalle quattro casse presenti, due contenenti giubbotto antiproiettile e due munizioni per il PK-102. Quando siete pronti salite la rampa che porta al radar e premete l'interruttore per disattivarlo sbloccando in questo modo anche il Checkpoint. Come penso avrete immaginato ora vi toccherà affrontare il terzo Boss del gioco, un temibile elicottero di Metal Gearіana memoria. Visto che i programmatori vi hanno fornito così tante munizioni per il PK-102 questo significa che tale arma è la migliore per cercare di abbattere un tale mostro. Per la precisione il bersaglio utile da colpire si rivela essere soltanto il fondo dell'elicottero, e capirete bene quando starete arrecando del danno al mezzo nemico osservando le belle scintille particellari che scaturiranno quando i vostri colpi andranno a segno. La tattica migliore per affrontare il bestione volante consiste nel scendere per prima cosa dalla postazione dove si trova il radar e svoltare a sinistra mirando con R1 il nemico che sopraggiungerà dal basso. Appena potete sparate a tutto spiano spostandovi a sinistra premendo L2 a continuate a tenere sotto tiro il nemico seguendone la traiettoria. Se avrete eseguito alla perfezione quanto detto l'elicottero inizierà a fumare allontanandosi all'orizzonte. Questo è un buono e un brutto segno: buono perché significa che gli avete fatto molto male e siete a metà dell'opera, brutto perché ora il tipo si incavolerà assai e il tutto si complicherà non poco. D'ora in poi dovrete tenere sott'occhio costantemente il radar poiché il nemico agirà in questa maniera: prima compierà un raid lineare passandovi sopra la testa e dandovi l'opportunità di spararli, poi sparirà all'orizzonte e ricomparirà salendo dal basso da uno dei due lati corti della terrazza sparando incredibili raffiche a raggiera che dovrete assolutamente evitare riparandovi dietro la struttura posta nel mezzo del tetto. Quando avrà finito di sparare vi passerà sopra la testa abbastanza radente da permettervi di colpirlo, anche se per una sola frazione di secondo, cercate di approfittarne. Come se però tutto ciò non bastasse, ad ogni suo volteggio sopra il tetto il simpatico elicottero rilascerà anche un paio di guardie munite di fucile a pompa o PK-102 che dovrete quindi eliminare nei ritagli di tempo mentre l'elicottero scompare dallo schermo. Mentre fate ciò assicuratev i di raccogliere per lo meno le munizioni del PK-102 lasciate dai cadaveri, così da evitare di dover utilizzare quelle presenti nelle casse. Dopo un paio di raffiche andate a buon segno l'elicottero inizierà ad andare a fuoco, a questo punto non fatevi prendere dalla fretta, aspettate che vi venga a

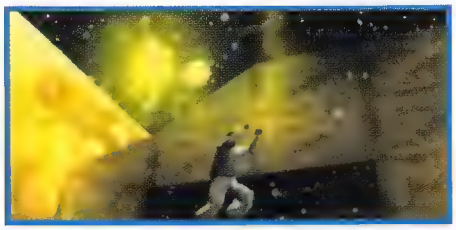




tiro e colpitelo ancora un paio di volte per farlo precipitare definitivamente.

LIVELLO 11
ROZOVKA, KAZAHKSTAN
FUGA DELLA BASE

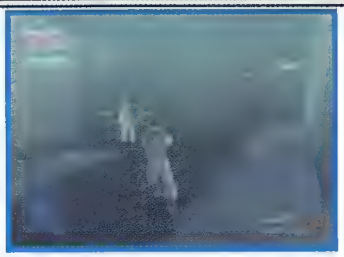
Dopo essere scampati all'esplosione provocata dal botto dell'elicottero ne dovrete affrontare una



seguente di ben altra entità. I timer che avete piazzato sono infatti entrati perfettamente in azione e ora avrete solo tre minuti per scappare dalla base di Rohemer, raggiungere il cancello da cui siete entrati nella Missione 8 e prendere l'elicottero di soccorso con il quale potete solo sperare di evitare il raggio d'azione dell'esplosione che creerà un cratere di un Km e mezzo di diametro. Il capo dell'Agenzia vi informerà che purtroppo non si hanno più notizie di Lian, sparita dal luogo in cui era appostata.

Questo tipo di missione è solitamente posta alla fine di molti giochi, con la fuga a perdifiato dal centro nemico. Qui invece siete praticamente a metà gioco, ma non si può certo dire che manchi l'adrenalina. Come detto avrete tre minuti per scappare partendo dal luogo in cui avete ucciso Gabrek in precedenza. Mi sembra superfluo indicarvi passo passo dove andare visto che avete già visto approfonditamente il livello, vi basterà

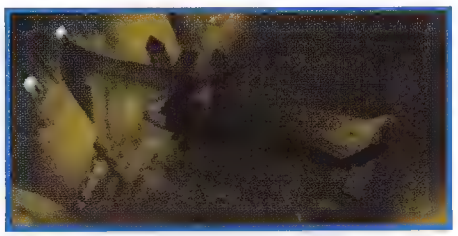
procedere dritti lungo i corridoi iniziali, seguire la strada principale tenendo la destra fino a passare sotto i due cunicoli con la scanalatura nel mezzo e poi salire su per il ponte. Una volta scesi girate a destra e andate dritti fino a raggiungere l'uscita. Di nemici, logicamente, ne incrocerete parecchi, ma munendovi del fucile potenziato non dovreste avere problemi a ucciderli



con un colpo ben assestato. Anche qui quando potete scappate evitando i colpi dei terroristi, mentre vi consiglio di affrontare con una certa calma i tre terroristi che incrocerete nei due corridoi con le scanalature centrali assicurandovi di prendere il giubbetto antiproiettile dalla cassa posta nel vano di destra del primo corridoio. Mi rimane solamente da parlarvi del nemico che incrocerete in prossimità dell'uscita, pericoloso e coriaceo in quanto munito di giubbetto protettivo e granate esplosive. Iniziate a impallinarlo con il fucile da lontano così da distruggergli la protezione e dargli il colpo di grazia con un bel colpo da vicino. Non cercate di uscire dalla base senza averlo eliminato visto che due volte su tre fallirete la missione morendo mentre lo schermo sfuma a nero. Gustatevi il botto della base nella sequenza animata e preparatevi per la prossima, spettacolare missione.

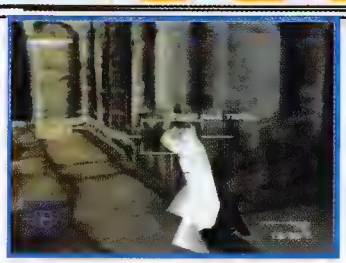
LIVELLO 12
UZHHOROD, UCRAINA
ROCCAFORTE DI RHOEMER

Sistemata la faccenda con il deposito delle testate missilistiche è giunto il momento di colpire Rhoemer direttamente, e per fare questo verremo paracadutati sul tetto della sua base con il compito di trovare e uccidere i dottori invischiati nella creazione del virus, somministrare ai prigionieri utilizzati come cavie per gli esperimenti del virus l'antigene sviluppato dai laboratori dell'Agenzia e infine trovare l'entrata delle catacombe, luogo dove è tenuto prigioniero Phagan. La missione ha priorità assoluta e quindi verrete trasportati sul posto di lancio dallo stesso Markinson, che vi avviserà strada facendo che la terrorista Mara Aramov è fuggita e ora è di nuovo a piede libero, più letale e spietata di prima. Prima di iniziare la missione vi faccio notare che il Nord, sulla piantina, è puntato verso destra, quindi interpretate in modo corretto le indicazioni che vi darò.



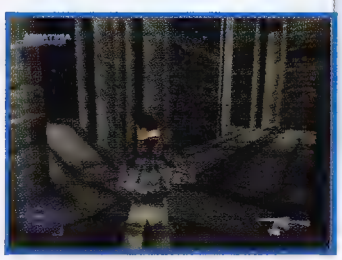
Dal punto di partenza giratevi alla vostra destra (Est), avanzate un poco per far comparire sul radar il primo nemico e eliminatelo con un colpo

da cecchino. Fatto ciò andate a Nord e utilizzando il pulsante L1 cercate la passatoia di pietra posta a destra del tetto. Saltateci sopra e proseguite verso Est facendo attenzione alla finestra di destra nell'edificio di fronte a voi dalla quale uscirà un



nemico che potrete sistemare senza problemi con il Taser.

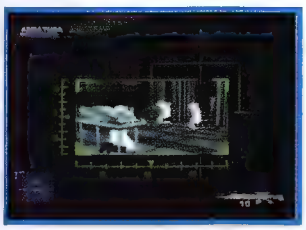
Raggiungete questa finestra e entrate nella stanza dove troverete le munizioni del PK-102 del nemico e una cassa con un giubbetto antiproiettile. Procedete verso il corridoio che porta a Est fino a incontrare uno scienziato con tanto di giubbetto protettivo che ucciderete senza tanti complimenti con un preciso colpo alla testa (una vera e propria esecuzione!). Girate l'angolo a Sud e entrate nella stanza con i pazienti, contattate Markinson che vi darà nuove indicazioni per la missione e poi somministrate il siero agli sventurati prigionieri. Ritornate indietro e prendete il corridoio che porta a Est, girate verso Sud percorrendo il corridoio pieno di casse di legno e eliminate la guardia che vedrete girandovi alla vostra sinistra (verso Est) posta di sorveglianza alla porta che per il momento non potete aprire visto che avete bisogno del passa magnetico per sbloccarla. Continuate lungo il corridoio fino ad arrivare nei pressi di una diramazione con un corridoio che porta a Sud in una zona buia e l'altra strada che va verso Ovest.



Nella stanza buia, che perlustrerete con l'ausilio della torcia elettrica, troverete una cassa con un giubbotto di protezione, mentre imboccando il corridoio che va a Ovest troverete una guardia e uno scienziato da eliminare. Dopo questo passaggio arriverete ad un altro bivio, con una strada che porta a Sud verso il laboratori e l'altra che porta a Ovest lungo un sentiero pieno di casse. Andate al laboratorio facendo però attenzione al nemico munito di PK-102 che sopraggiungerà dal corridoio a Ovest, poi entrate nel laboratorio sfondando la porta

vetro e utilizzate l'antigene sui pazienti. Ora ritornate indietro e prendete il passaggio che va ad Ovest, entrate nel primo laboratorio che trovate e uccidete con il Taser la guardia di sorveglianza.

Raggiungete il paziente-cavia e iniettategli il siero, poi prendete le granate a gas dalla cassa in fondo alla stanza e proseguite verso il secondo laboratorio. Qui troverete tre scienziati, due pazienti morti e due casse contenenti munizioni per il PK-102 e un giubbotto protettivo. Non risparmiate nessuno dei tre medici e poi ispezionate i loro cadaveri per recuperare la carta d'accesso e attivare così il primo Checkpoint.
Ora che avete la chiave potete aprire la porta trovata precedentemente.



Ritornate quindi indietro passando per il corridoio pieno di casse dove però troverete ben cinque nemici pronti a darvi il benvenuto. Il loro arsenale consiste in PK-102, fucile a pompa e .45, comunque utilizzando sapientemente le casse come protezione non dovreste avere problemi a eliminarli con cinque precisi colpi alla testa.
Arrivati nei pressi della porta fate attenzione

all'altra guardia che vi sta aspettando e dopo averla sistemata procedete con l'utilizzare la chiave d'accesso conquistata in precedenza. Aprite la porta con un bel calcione e vi ritroverete in una stanza bloccata da una parete di casse che però possono essere scalate fino a giungere in cima alla struttura, dalla cui sommità però dovete affrontare il nemico che vi sparerà dalla finestra posta di fronte a voi. Agite con rapidità e eliminatelo con un colpo da cecchino e quando la strada è libera scendete dalle casse, raggiungete la finestra dalla quale vi sparava e scendete sul balcone sottostante. A questo punto verrete attaccati da tre accaniti terroristi muniti di PK-102, uno nascosto in una rientranza del palazzo di fronte, uno accucciato nel vano della finestra di fianco alla vostra e il terzo di ronda sul balcone. Vi consiglio

di agire in questo modo: risalite sul cornicione e dal bordo della finestra uccidete il nemico posto sul palazzo di fronte, poi spostatevi a destra contro la parete e sporgetevi per eliminare il soldato che bazzica sul balcone e infine scendete dal cornicione e spostatevi contro il muro verso sinistra sporgendovi anche qui con il tasto R2 e eliminare il terzo incomodo. Fatto ciò avrete il tempo di notare dalla mappa che qui sono presenti tre finestre che con-

ducono a tre rispettive stanze. Entrate nella prima che trovate alla vostra sinistra e uccidete lo scienziato, poi entrate nella terza in cui raccoglierete il potente K3G4 e infine entrate in quella di mezzo per sbucare in un nuovo corridoio. Girate a destra e vedrete una guardia munita di .45 in compagnia di uno scienziato, sbarazzatevene e poi imboccate il primo passaggio sulla destra (Est) che trovate per raggiungere un paziente. Entrando nella stanza però farete arrivare due guardie che vi attaccheranno alle spalle, quindi equipaggiatevi con un'arma potente, ad esempio il K3G4, e sbarazzatevene in un'esaltante scontro corpo a corpo. omministrate il siero al paziente e prendete il giubbotto di protezione dalla cassa nell'angolo in caso ne abbiate bisogno. Ritornate indietro al corridoio principale e andate verso Ovest dove raggiungerete due nemici con PK-102 e fucile a pompa più uno scienziato da eliminare con colpi alla testa visto che sono tutti protetti dal giubbetto antiproiettile. Controllate i corpi dei nemici morti per recuperare la tessera d'accesso e attivare il secondo Checkpoint. Agite sull'interruttore e di seguito aprite la porta che vi farà entrare

nella libreria. Al piano terreno della sala dovrete affrontare tre guardie, munite di G-18, PK-102 e .45 oltre che del giubbetto di protezione. Dopo aver sistemato le cose qui sotto utilizzate le casse presenti in fondo a destra nella stanza per salire al

piano superiore, dove sarete affrontati da altre tre guardie, una nascosta nella balaustra alla vostra destra, una di fronte e un'altra in fondo a destra. Prendete le munizioni del PK-102 e della .45 lasciate dagli ex-terroristi e dopo aver fatto il giro della balaustra salite in cima allo scaffale utilizzando le casse presenti preparandovi ad affrontare un nemico munito di fucile a pompa che non esiterà a spararvi ancora prima che raggiungiate la soglia della finestra. Scendete sullo stretto cavalcavia e avanzate con circospezione per far uscire allo scoperto un secondo nemico nascosto

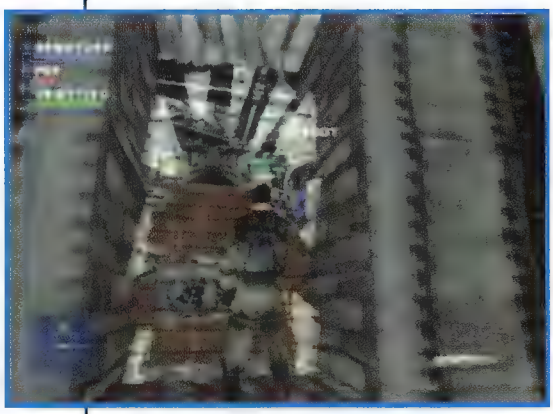
dietro la finestra alla vostra destra. Quando avete la strada libera rompete la finestra posta in fondo al passaggio e uccidete le due guardie di ronda al laboratorio con l'ultimo paziente da liberare. Sul primo nemico che incontrate utilizzate pure il Taser mentre il secondo dovrete eliminarlo con un colpo da cecchino. Non dimenticatevi della cassa nell'angolo vicino alle scatole di legno contenente il fucile a pompa e di seguito somministrate la dose di antigene al paziente (terzo Checkpoint). Dal laboratorio dirigetevi a Est, uccidete l'uomo con il G-18 appostato nell'angolo e proseguite a Sud fino al bivio. Eliminate la guardia nascosta dietro la cassa nel corridoio a Est e poi freddate lo scienziato che vi correrà contro così da recuperare la carta magnetica e completare anche il secondo obiettivo della missione (Checkpoint n.4). La cassa a Est contiene un giubbetto di protezione, ma visto che per ora probabilmente non ne avrete bisogno procedete lungo il corridoio ad Ovest, salite sulle case e preparatevi ad affrontare tre guardie che vi attaccheranno dal momento in cui arriverete in cima alla parete.

Scendete dalle casse, girate l'angolo e salite sulla prossima serie di casse dove avrete da eliminare

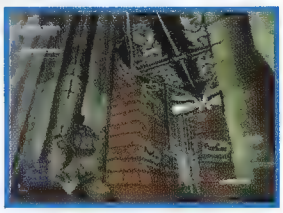
un altro nemico munito di giubbotto di protezione e fucile a pompa. Procedete verso Ovest e quando arriverete al bivio che porta a Nord verso ad una sala al buio e a Sud state pronti ad eliminare un altro scienziato che arriverà da Sud correndo (Checkpoint n.5). A questo punto non vi rimane altro da fare se non trovare l'entrata alle catacombe. Prima di procedere in questo senso però entrate nella sala buia facendo attenzione al nemico che vi attaccherà dalla cima della pila di casse e al suo compare che vi comparirà alle spalle.

Salite in cima alla costruzione per trovare munizioni del K3G4 e poi proseguite lungo il corridoio a Sud prendendo, in caso di necessità, il giubbotto di protezione presente nella cassa vicino al bivio. Avvicinatevi all'entrata della nuova sala per far comparire tre terroristi con tanto di PK-102 e giubbotti di protezione al seguito, che comunque non vi dovrebbero impedire di attuare la classica tattica da cecchino e liberarvene senza troppi affanni.

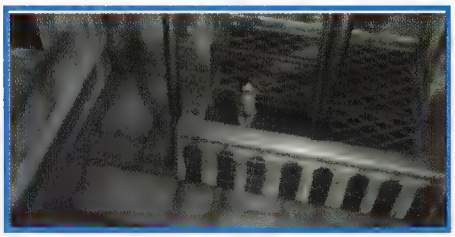
Salite nella sala e dopo aver raccolto le munizioni scendete dalla discesa che trovate a sinistra, raggiungete la porta e sbloccatela con la carte in vostro possesso. Uccidete il nemico presente dietro l'angolo, poi salite sul cornicione della finestra, scendete dalla parte opposta e procedete dritti fino ad arrivare alla prossima finestra. Rompete il vetro e eliminate i due nemici presenti nella sala, uno in alto sulle casse e il secondo al



piano terra nascosto verso destra.



Prendete le granate con gas dalla cassa nell'angolo e dopo



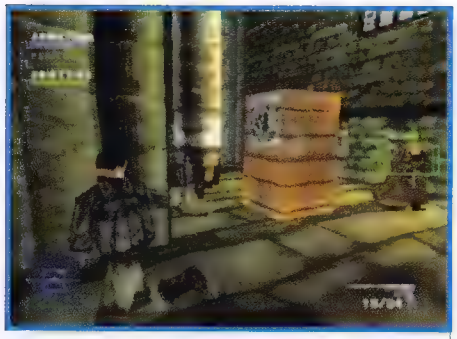
aver scavalcato la parete di casse attivate l'ascensore per scendere al livello inferiore e finire la missione.

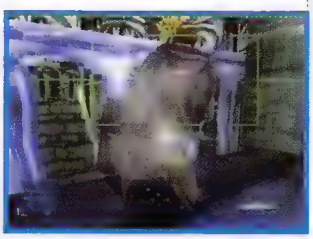
LIVELLO 13

UZHHOROD, UCRAINA - LIVELLO INFERIORE DELLA ROCCAFORTE

Secondo quanto comunicatovi da Markinson vi

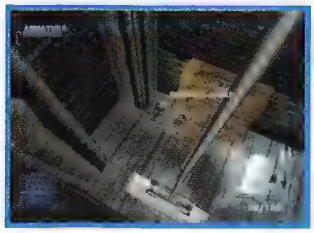
trovate a metà strada per la base di Rhoemer, la cui entrata si trova nella cappella rosa presente nelle catacombe. Sta a voi trovarla adempiendo nel contempo agli obiettivi della missione precedente: uccidere gli scienziati, somministrare l'antigene e trovare Phagan. Anche qui vi faccio notare che il Nord è diretto verso il lato destro della mappa e vi consiglio caldamente (diciamo che è un ordine) di conservare almeno una granata con gas per il livello seguente. Iniziate prendendo il giubbotto antiproiettile nell'angolo del vostro punto di partenza, poi scendete e fate attenzione al nemico con il PK-102 che arriverà da sinistra, utilizzate le casse come riparo e eliminatelo. Procedete per il percorso di sinistra fino a raggiungere una stanza con un paziente ma qui fate attenzione alla guardia che vi sparerà con un fucile a pompa dalla finestra di sinistra e al secondo nemico che apparirà alle vostre spalle con tanto di PK-102 spianato. Riparatevi dietro alle colonne presenti, eliminate per primo il nemico con il PK-102 e poi occupatevi di quello appollaiato nella finestra. Somministrate al paziente l'antigene e prendete le munizioni del pompa presenti nella cassa.



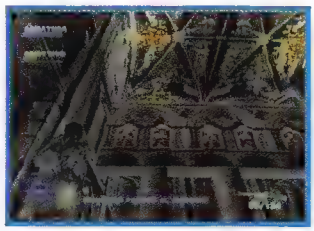


Lasciate la stanza e dirigetevi a Est, scendete per la discesa verso Sud e uccidete il nemico con il PK-102 che vi verrà incontro, poi equipaggiatevi con in Taser e uccidete il nemico posto sul balcone di fronte, avanzate per la passatoia sopraelevata e imboccate la prima strada a sinistra che trovate che vi porterà ad un laboratorio, facendo attenzione al nemico che apparirà all'improvviso ma che potrete eliminare senza affanno con il Taser. Entrando nel laboratorio vedrete uno scienziato correre via, eliminatelo mentre si allontana o attendete che vada di sotto e si ripari dietro a qualche cassa per sistemarlo con calma. Scendete anche voi al piano terra e nel caso vogliate recuperare un po' di munizioni per la .45 utilizzate la pila di casse per raggiungere il balcone dove avete eliminato in precedenza il nemico con il Taser. Dalla sala centrale del piano terra andate a Est entrando in un lungo corridoio dal quale

vedrete uscire di corsa uno scienziato che dovrete eliminare velocemente prima che corra via a rifugiarsi da qualche parte. Ritornate nel corridoio, eliminate la guardia con il PK-102 che è nascosta nel corridoio a destra rispetto a dove si trova il paziente e poi somministrate a quest'ultimo l'antidoto. Entrate nel laboratorio che trovate e uccidete lo scienziato, salite per le casse presenti e da qui raggiungerete il laboratorio centrale che è accessibile solo da questa via inconsueta. Scendete dalle casse, prendete le granate a gas) e poi somministrate l'antigene al paziente. Ritornate alla sala principale e ora imboccate il passaggio a Ovest. Avanzate lungo il corridoio, eliminate il nemico con la .45 e quando arriverete nella nuova sala con la bellissima volta decorata fate attenzione ai tre nemici che vi attaccheranno. Questi saranno



posizionati sul cornicione sopraelevato, quindi utilizzate le colonne presenti nella sala per ripararvi dai loro colpi e utilizzate precisi colpi da cecchino per liberarvene. Non preoccupatevi di eventuali danni subiti visto che nell'angolo della stanza troverete una cassa con il giubbotto antiproiettile nuovo di zecca.



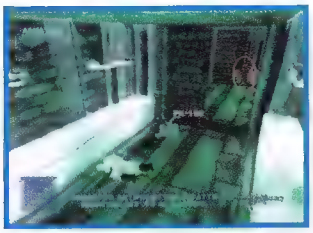
Scavalcate le casse poste a Nord-Est e entrate nel corridoio mezzo nascosto, contattate Markinson e poi salvate l'ultimo paziente che vi abiliterà il primo Checkpoint. Procedete verso l'area che avete di fronte ma siate pronti a tornare indietro quando comparirà un nemico munito di G-18. Entrate nella vasta zona all'aperto e prendete le munizioni di PK-102 dall'angolo vicino alle casse. Andate a Ovest, poi a Nord e passate davanti al portone principale (Front Gate sulla mappa) per far comparire due nemici posti sulle mura che circondano la zona. Eliminateli e scalate le casse che trovate alla fine dell'area per salire fino al balcone sopraelevato. Qui siate pronti a entrare nella stanza che avete alla vostra sinistra, visto che appena arriverete in

cima sarete attaccati da tre nemici, uno dei quali molto vicino con tanto di fucile a pompa. Quando siete al sicuro nella sala eliminate per primo il nemico posto sul palazzo di fronte verso sinistra e poi occupatevi del terrorista con il pompa che è nascosto sul balcone rialzato alla vostra destra. Il terzo nemico è al piano inferiore e non dovrebbe disturbarvi troppo, quindi decidete se eliminarlo oppure no. Una volta a posto salite su codesto balcone e prendete, in caso di bisogno, il giubbotto di protezione che trovate nella cassa, poi rompete la finestra ma siate lesti a scendere non appena arriverà lo scienziato munito di .45.

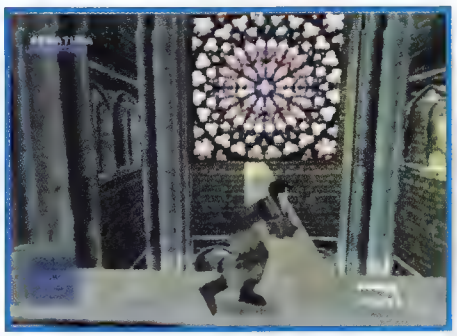
Rispondete al fuoco con la stessa arma, utilizzando la tattica della toccata e fuga per non rimanere danneggiati e dopo cinque/sei colpi spesi a distruggere la protezione del dottore potrete liberarvi la strada. Qui troverete una porta chiusa, che necessità della chiave d'accesso per essere sbloccata. Ritornate nella stanza in cui vi siete riparati per lo scontro precedente, imboccate il corridoio lì presente e vi ritroverete sopra la stanza in cui avete affrontato i tre nemici in precedenza. Uccidete i due nemici che vi affronteranno dal piano inferiore e procedete lungo lo stretto passaggio per raggiungere il balcone di fronte, in cui troverete una cassa contenente un

giubbotto di protezione e un passaggio per un altro laboratorio protetto da uno scienziato munito di .45. Sistemato anche questo marrano prendete la chiave magnetica dal suo cadavere e

ritornate alla porta bloccata scoperta in precedenza per aprirla (secondo Checkpoint). A questo punto vi troverete ad un bivio, con due guardie che vi attaccheranno da destra armate di G-18 e PK-102. Dopo averle sistemate andate a sinistra, eliminate lo scienziato che vi correrà incontro e entrate nel laboratorio dove troverete un altro dottore che eliminerete senza problemi per poi recuperare la carta d'accesso (terzo Checkpoint). Prendete le munizioni di PK-102 dalla cassa nell'angolo e fate attenzione al nemico che sopraggiungerà che avrà la brutta abitudine di lanciarvi contro delle granate esplosive. Utilizzate il muro come protezione e eliminatelo



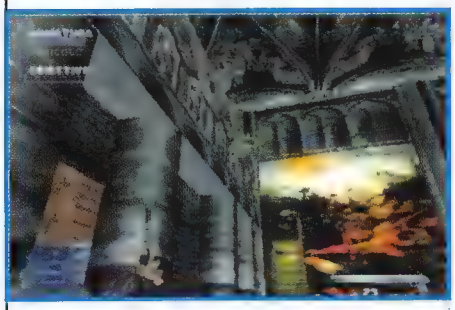
con un preciso colpo alla testa. Ritornate alla porta d'entrata e ora andate per il corridoio di destra eliminando sulla via le due guardie munite di G-18 che incontrerete fino a quando non arriverete ad un balcone nel quale dovrete affrontare un altro terrorista armato di K3G4. Proseguite fino ad arrivare alla fine del balcone, utilizzate la chiave magnetica per aprire la porta e preparatevi ad affrontare quattro nemici assai ostici armati di PK-102, G-18 e giubbotti di protezione. Uscite dall'area tramite il passaggio a Nord-Ovest per arrivare nei pressi del grosso rosone che raggiungerete camminando con molta cautela sulla stretta passatoia che vi permette anche di recuperare un



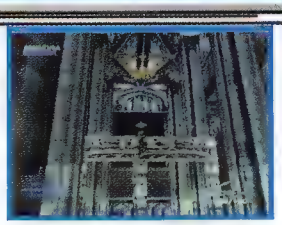
prezioso giubbetto di protezione.
Oltrepassate il rosone così da attivare il quarto Checkpoint e siate pronti ad affrontare i due nemici che vi attaccheranno da destra e da sinistra nascondendosi sulle mura che circondano questa nuova area all'aperto. Scendete dalla parte destra del balcone per recuperare le munizioni del K3G4 e tenetevi pronti ad affrontare un altro nemico che fuoriuscirà dal corridoio posto nell'angolo a Nord-Ovest. Entrate in questo passaggio, eliminate la guardia con la .45 e poi sistemate i due terroristi armati di .45 e PK-102 che vi affronteranno una volta usciti di nuovo all'aperto. Proseguite lungo l'unica via disponibile e uccidete

la guardia con G-18 e giubbotto di protezione, poi appena arrivate al cimitero fate attenzione ai quattro nemici che vi attaccheranno dalle aperture sopraelevate presenti nelle costruzioni che circondano l'area. Utilizzate con accortezza le casse presenti e non dovreste avere troppe difficoltà a eliminarli. Entrate nell'unico corridoio presente, quello lastricato di piastrelle verdi, e qui uccidete lo scienziato e la guardia con il G-18 (Checkpoint n.5). Procedete e questa volta cambiate un po' la vostra strategia offensiva eliminando le due guardie poste di vedetta alla fine del corridoio lanciando una bella granata tossica avendo l'accortezza di accovacciarvi. Entrate nella nuova sala e

affrontate le tre guardie munite di G-18, fucile a pompa e PK-102 disposte sul cornicione sopraelevato, recuperate il giubbotto antiproiettile e prendete il corridoio a Ovest, uccidete le due guardie con PK-102 che appariranno da dietro le colonne e avanzate fino ad arrivare all'area teatro dell'ultimo scontro del livello. Ci saranno ben cinque nemici armati con fucili a pompa, G-18 e PK-102 ad aspettarvi, affrontateli con la tecnica



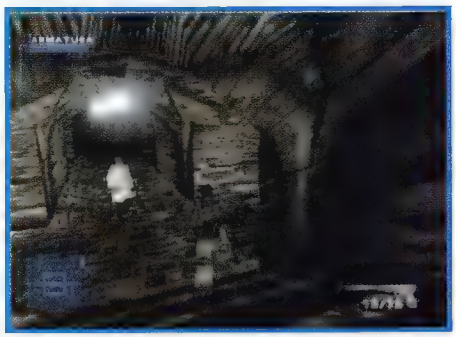
del cecchinaggio e quando avete ripulito la piazza scendete per la discesa presente in mezzo alla stanza così da entrare nelle catacombe.



LIVELLO 14
UZHHOROD, UCRAINA
CATACOMBE DELLA ROCCAFORTE

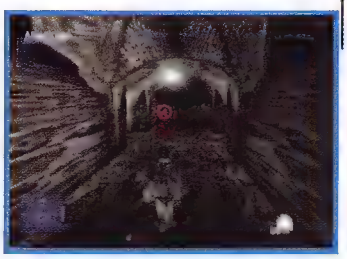
Vedrete uno scienziato dirigersi verso la cella di Phagan per eliminarlo. Il vostro compito, inizialmente sarà quello di seguirlo per scoprire dove tengono rinchiuso il presidente della Pharcom e di seguito scortarlo fuori dal complesso sotterraneo di Rhoemer. La prima parte della missione dovrà quindi essere totalmente silenziosa e "invisibile", quindi utilizzate armi silenziate e non avvicinatevi mai troppo allo scienziato altrimenti si accorgerà di voi.

Appena iniziate la missione scendete un poco dalla discesa, eliminate la guardia con la pistola 9mm e prendete le munizioni presenti nella cassa a destra prima di seguire il dottore nel cunicolo di sinistra. Riparatevi nella rientranza di destra e aspettate che arrivi una guardia di ronda che pro-

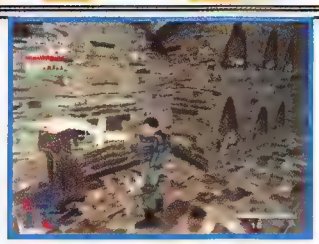


cederà lungo la strada da voi percorsa finora. Eliminatelo e nel caso ne abbiate bisogno prendete il giubbotto antiproiettile posto nell'angolo in cui vi siete nascosti. Proseguite dietro al dottore, notate la cassa con la carabina a sinistra e poi fermatevi quando intravederete due guardie poste di sentinella davanti a voi. Aspettate che il dottore

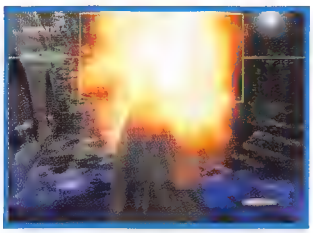
sia passato, accucciatevi e lanciate una bella granata tossica così da eliminarli in un sol colpo. Proseguite dietro lo scienziato, fate attenzione se questo si fermerà poiché ogni vostro movimento lo farà fuggire e poi preparatevi ad uccidere l'ultima guardia presente dopo che il medico avrà girato a destra, nei pressi di una casa contenente le munizioni per il PK-102. A questo punto avrete sentito un suono simile allo scattare di una serratura, correte verso il corridoio imboccato dallo scienziato e guardatevi la sequenza animata, in cui il nostro Gabe salva per un pelo Phagan il quale gli rivelerà l'ubicazione delle scorte dei virus e in più si offrirà come guida per portare il



nostro eroe da Lian, che è stata intrappolata dai soldati di Rhoemer ed è ancora viva (primo Checkpoint). A questo punto la missione cambierà sostanzialmente e vi ritroverete a seguire il vecchietto mentre orde di nemici arriveranno da tutte le parti. La tattica migliore, comunque, consiste nel far uscire allo scoperto i nemici e poi tornare in dietro per un tratto di strada e utilizzare qualche rientranza come riparo, per poi uccidere i nemici con la tattica del cecchino. Infatti, per ora, le guardie non degneranno Phagan di uno sguardo, quindi non preoccupatevi di proteggerlo rischiando pericolosi scontri corpo a corpo. L'unica cosa che dovete fare è seguirlo sul radar e ad un certo punto arriverete nei pressi di una vasta area con delle scale che scendono e qui attiverete il secondo Checkpoint. Procedete con la stessa tattica utilizzata finora, facendo anche ricorso, in alcuni casi al Taser, che avrete tutto il tempo di utilizzare sfruttando le rientranze come



riparo. L'unico nemico in particolare da colpire con un colpo alla testa è quello posto in cima ad una scala che intravederete dal corridoio che state percorrendo il quale, se allettato della vostra presenza, vi si avventerà contro lasciandovi poco spazio di replica. Continuando a seguire Phagan arriverete finalmente alla cella di Lian, che ora si sostituirà come guida al posto del direttore della Pharcom che nel mentre approfitterà della vostra distrazione per fuggire (terzo Checkpoint). Con Lian purtroppo non funzionerà più la tattica utilizzata con il vegliardo, visto che la tipa sarà munita di .45 e risponderà al fuoco nemico, diventando quindi un bersaglio da eliminare come voi.



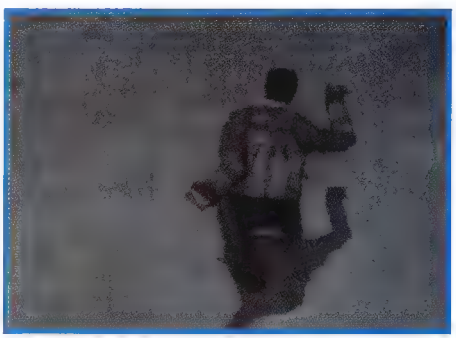
Questa sezione potrebbe rivelarsi un poco frustrante, visto che sarà necessaria una certa dose di fortuna, oltre che di bravura da parte vostra, poiché Lian passerà a seconda delle partite da "sono una signora e odio la violenza" garantendo quindi copertura zero, ad una ben più temibile "Terminator ero io ma non ditelo in giro" in cui sparerà come una ossessa eliminando un gran numero di nemici senza subire quasi alcun danno. Voi cercate comunque di fare la vostra parte, utilizzando i grossi calibri o mitragliatori potenti come il K3G4, per arrivare prima al Checkpoint di mezzo, e poi alla fine del livello che riconoscerete quando entrerete in una stanza piena di colonne,

in cui dovrete affrontare tre nemici riparati dietro a delle casse di legno. Fate vedere quanto siete bravi come cecchini e poi procedete lungo la sali-

ta per finire il livello e incontrare Mara Aramov, che prima ucciderà senza pietà Phagan e poi vi aiuterà a trovare l'entrata per il silo principale dei magazzini di Phagan.

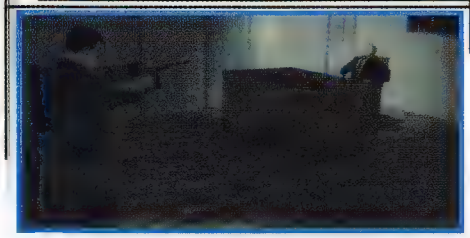
LIVELLO 15
ALMATY, KAZAKISTAN
MAGAZZINI PHARCOM

Missione veramente spettacolare, visto che sarete coinvolti nello scontro tra le truppe di Rhoemer e i soldati della Pharcom, che agiranno per i fatti loro combattendo autonomamente mentre voi dovrete trovare per prima cosa Erikson che è in possesso dei codici di accesso al computer principale della base e poi dirigervi all'entrata del silo



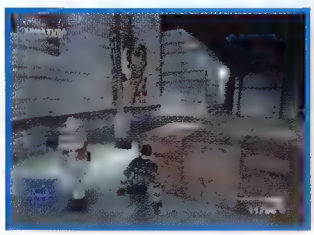
passando per il deposito 76, individuando nel frattempo i cadaveri portatori del virus che sono stati nascosti da Phagan nelle casse presenti nei diversi magazzini della base. Per fare ciò dovrete utilizzare il Virus Scanner, un aggeggio incredibile che vi permetterà di vedere attraverso le pareti e quindi di individuare i corpi nascosti all'interno delle casse. Due avvertimenti importanti: 1. I nemici sono infiniti e non importa quanti ne ucciderete, forze nuove arriveranno a sostituirli in un attimo, quindi non ingaggiate mai un combattimento a meno che non ve lo indichi chiaramente. 2. Dato che la mappa non contiene indicazioni cardinali ho posto il Nord verso l'alto, il Sud verso il basso, Est e destra e Ovest a sinistra.

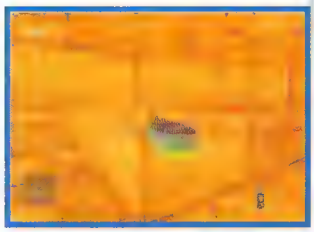
Inizierete la missione in un vicolo a fondo cieco, avvicinatevi alle casse che avete di fronte e aspettate che lo scontro che è in atti si plachi un attimo per poi scattare verso destra (Nord-Est) e salire sull'edificio che vedrete chiaramente di fronte a

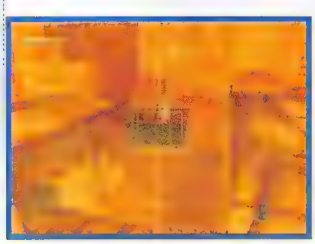


voi con due finestre in bella mostra. Rompete il vetro e entrate per individuare Erikson, che il nostro Logan saprà convincere molto rapidamente a rivelare i codici di accesso (primo Checkpoint). Prendete il Virus Scanner posto nella cassa nell'angolo e guardate subito che effetto fa utilizzando L1 dopo averlo equipaggiato... molto ganzo no?

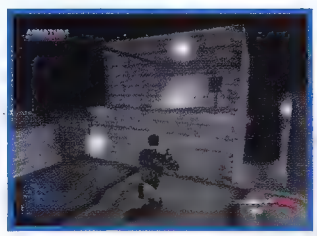
Non lasciamoci distrarre, uscite dall'edificio e dirigetevi verso la palazzina n.13, nella quale entrerete passando dalla finestra. Andate nella stanza adiacente e salite sulla cassa nera, sparate alla finestra nella nuova area prendete il lanciagranate M-79. Andate ora verso l'edificio n.23 e quando siete sulla via fate attenzione alla casa posta nel centro della strada, entrateci dalla finestra e prendete le granate. Arrivati all'edificio .23 aprite la porta con un calcio e recuperate il Biz-2 dalla cassa, poi uscite e dirigetevi a Est superando l'edificio nel mezzo della strada fino a quando non vedrete un grande manifesto sul muro alla vostra sinistra. Salite sul piano rialzato presente a sinistra del poster e entrate dalla finestra. Utilizzate quindi il Viral Scanner sulle casse presenti nella sala e quando avrete individuato il cadavere salite sulla cassa che lo contiene e premete Triangolo per piazzare il trasmettitore (secondo Checkpoint). Rompete l'unica finestra presente sul lato Est della stanza e dopo aver eliminato qualche guardia posta sul tetto alla vostra sinistra scendete e correte verso l'edificio n.38 che è posto a Nord-Ovest rispetto al palazzo n.36. Anche qui la porta sarà chiusa quindi salite da sinistra e entrate dalla finestra, utilizzate lo Scanner e piazzate di seguito il trasmettitore così da abilitare anche il secondo Checkpoint. Uscite dal palazzo distruggendo con un bel colpo di fucile a pompa le taniche messe davanti alla porta principale e dirigetevi verso l'edificio senza numero che sembra un magazzino posto a Ovest rispetto al n.36.







Aprite la porta con un calcio e procedete lungo la via di sinistra (Nord), poi girate verso Est e avrete raggiunto il palazzo n.36. Utilizzate lo Scanner sulle taniche poste in fondo alla sala e vedrete che sotto al pavimento si cela un complesso di cunicoli sotterranei. Colpite i barili e scendete al piano interrato. Uscite dalla stanza superano le scatole e al bivio andate a destra, poi girate nuovamente a destra imboccando il primo corridoio disponibile e in fondo troverete una cassa contenente un fiammante K3G4. Ritornate indietro e andate dritti per uscire di nuovo in superficie, poi guardate alla vostra sinistra e noterete un grosso container e un cavo appeso sopra di esso. Salite in cima al container e poi aggrappatevi al cavo procedendo verso destra dove troverete un interruttore che prontamente attiverete (quarto Checkpoint).



A questo punto scendete dal cornicione procedendo dritti verso la zona protetta dal recinto elettrificato e dirigetevi verso il palazzo n.69, nel quale entrerete utilizzando le casse poste a sinistra della porta di entrata che vi condurranno all'ennesima finestra da rompere per garantirvi l'accesso. Fate attenzione ai tre nemici che sopraggiungeranno, ma che potrete affrontare comodamente accovacciandovi dietro alla cassa che trovate appena arrivati nella sala. Dopo aver sistemato le guardie utilizzate lo Scanner per individuare il prossimo cadavere contaminato sul quale, questa volta, poserete il trasmettitore semplicemente avvicinandovi al lato della cassa incriminata (quinto Checkpoint). Distruggete le taniche poste vicino alla porta per aprirvi un varco, eliminate la guardia che vi aspetterà subito dopo l'esplosione e poi correte verso Ovest per raggiungere il cancello elettrificato ora reso innocuo dopo il vostro intervento nei pressi dell'interruttore. Andate dritti fino a scendere di nuovo nel tunnel sotterraneo che percorrerete seguendo la via principale fino a quando non arriverete nei pressi di un nuovo cancello, apritelo, girate a destra e sbloccate anche il secondo che trovate. Continuate dritti fino a quando non vedrete due guardie vestite di bianco uscire da un corridoio a sinistra e gettarsi contro dei nemici posti in fondo alla via. Aspettate che lo scontro sia concluso e quindi proseguite riparandovi però nell'insenatura di destra non appena vedrete le tre guardie simil Ninja che vi attaccheranno. Sparate alle taniche di benzina, anche se queste

non faranno un bel niente, quindi mettetevi d'impegno e eliminate i quattro nemici con precisi colpi da cecchino. Perché quattro? Non ho sbagliato, infatti dopo che avrete eliminato il primo Ninja ne sopraggiungerà un altro per completare il gruppo. A strada spianata seguitate per la vostra

strada e salite in superficie dove avrete da eliminare l'ultima guardia della missione. Percorrete l'unico corridoio presente, salite sull'edificio e entrate rompendo la finestra per concludere la missione.

LIVELLO 16
ALMATY, KAZAKISTAN
MAGAZZINI PHARCOM

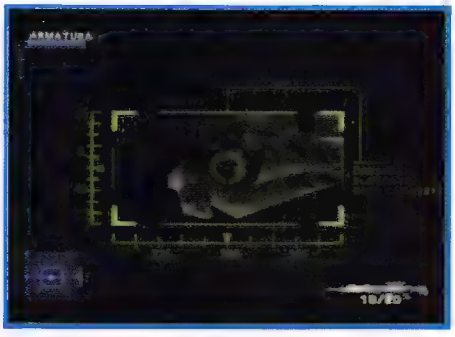
Eccovi pronti per affrontare la parte finale della missione in cui il vostro obiettivo principale sarà quello di raggiungere l'ascensore per il livello sotterraneo della base di Rhoemer arrivando sani e salvi fino al magazzino n.76. Per completare con successo la missione dovrete però trovare altri tre cadaveri infetti dal virus utilizzando lo Scanner con la piacevole novità che ora i nemici non sono

infiniti e quindi potrete affrontarli come al solito ma purtroppo questi faranno tutti parte delle Guardie d'Elite della Pharcom, quindi saranno muniti di armi estremamente potenti e avranno una mira infallibile. Per quanto riguarda la mappa non essendoci le direzioni cardinali segnate utilizzate i riferimenti dati in precedenza.

Nella stanza d'inizio prendete in caso di bisogno il giubbotto antiproiettile e poi calatevi nel buco presente nella sala. Appena uscirete dal corridoio vi ritroverete in un'area aperta e verrete attaccati da due guardie munite di PK-102 poste sul tetto del palazzo da cui siete venuti. Riparatevi dietro la struttura alla vostra sinistra e da lì eliminatele con due precisi colpi da cecchino.

Avanzate un poco verso Est e vedrete comparire altri due nemici anche loro muniti di PK-102, utilizzate le casse presenti come copertura e uccideteli senza troppi affanni. Procedete verso l'edificio n.87 posto a Nord e dopo aver uccido il nemico che staziona all'interno prendete il fucile di precisione nella cassa nell'angolo in alto a destra.

Uscite da qui e dirigetevi verso il palazzo n.85 a Est. Passate dietro il container bianco e troverete un passaggio sorvegliato da una guardia, eliminatela utilizzando il muro d'entrata come riparo e poi imboccate il corridoio. Lungo questo passaggio, in prossimità di un bidone che ha preso fuoco, troverete delle casse sulla vostra sinistra con le quali potrete raggiungere un piano rialzato che porta ad una finestra dalla quale inquadrare i due nemici che sono di guardia all'edificio n.82 e eliminarli senza doverli affrontare al piano terra. Un altro metodo per sbarazzarsi di questi due intralci consiste nell'avvicinarsi all'entrata del palazzo con circospezione, equipaggiarsi con il lanciagranate e sparare un bel confetto esplosivo ai loro piedi e seccarne due contemporaneamente. Fatto ciò utilizzate il Virus Scanner per individuare il corpo da segnalare con il trasmettitore e prendete le munizioni di BIZ-2 lasciate dalle guardie (primo Checkpoint).



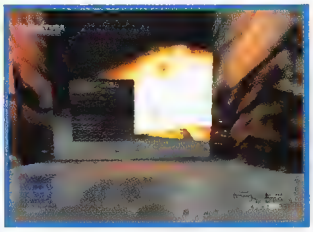
Uscite dall'edificio per individuare il container bianco che avete di fronte, passate alla sua destra salendo dalla passatoia e scendete nel corridoio che il container forma con il muro della casa di fianco. Avanzate con cautela fino a quando non vedrete due altre guardie comparirvi dinanzi appostate nei pressi di un edificio senza numero a Sud. Eliminatele come più vi aggrada e proseguite dritti fino a quando non raggiungerete un container di colore verde scuro. Avvicinatevi al container dal lato Sud e guardate a Ovest per individuare una guardia dietro la rete di recinzione, sistematela e andate ancora a Sud per raggiungere il recinto metallico e l'edificio n.74 che si trova alla vostra destra. Utilizzate lo Scanner, localizzate il corpo e piazzate il trasmettitore (Checkpoint n.2) e siate pronti a scappare fuori dalla sala poiché appena avrete piazzato il segnale arriveranno due guardie munite di PK-102 e fucile a pompa. Sistematele con tranquillità una volta che siete usciti dalla casa visto che non potranno seguirvi fin là e poi ritornate verso il container verde e salite sull'edificio che avete di fronte con le due finestre illuminate. Prendetevi cura del nemico all'interno della stanza e poi salite sulla pila di casse che trovate vicino alla postazione della guardia per raggiungere il tetto. Fate molta attenzione quando vi isserete in cima all'edificio poiché arriveranno di gran carriera due guardie munite di BIZ-2 e giubbotto antiproiettile, in grado di uccidervi in brevissimo tempo. Il mio consiglio consiste nel sistemare quella alla vostra sinistra per prima con un colpo da cecchino pur subendo qualche colpo e poi ripararsi dietro lo stretto stipite di legno dal quale eliminare il secondo incomodo sempre con un colpo da cecchino. Aggrappatevi al tronco di legno che collega i due palazzi e passate dall'altra parte, rigenerate il vostro giubbetto prendendo quelli integri dei due nemici e prendete le granate dalla cassa nell'angolo. Andate a Est e scendete sul tetto più basso, poi avvicinatevi con circospezione verso il bordo del corridoio a Sud e fate uscire allo scoperto due nemici che ucciderete restando protetti in cima al corridoio. Utilizzate lo Scanner sulle casse al pianterreno e piazzate il trasmettitore che abiliterà il terzo Checkpoint. Scendete ora lungo il tunnel sotterraneo e siate pronti a ricevere il benvenuto di due guardie che vi compariranno davanti armate di PK-102. Girate a sinistra e uccidete la guardia di ronda vicino alle casse di legno, poi avvicinatevi lentamente al bivio e affrontate le cinque guardie che sopraggiungeranno sparando alle taniche di benzina per sistemarli in gruppo. Girate a sinistra e procedete dritti eliminando altre cinque guardie che incontrerete sul percorso, poi girate ancora a sinistra e siate pronti a sistemare il soldato con il PK-102 che vi aspetta dietro l'angolo. A questo punto dovreste vedere la salita che porta fuori dal tunnel sulla vostra sinistra. Dovete sapere che l'entrata per il magazzino n.76 si trova alla destra del passaggio di uscita ma che questo è ben sorvegliato da un nugolo di guardie disposte sui tetti degli edifici circostanti, compresi dei simpatici lanciatori di granate esplosive. Il mio consiglio spassionato consiste nel correre fuori dal tunnel e raggiungere l'entrata del magazzino senza preoccuparsi dei nemici presenti che non faranno nemmeno in tempo a toccarvi vista la vicinanza del vostro obiettivo finale.

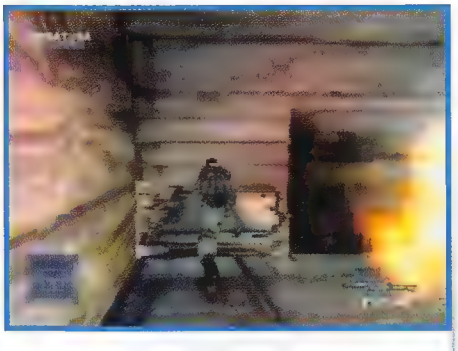
LIVELLO 17
ALMATY, KAZAKISTAN
MAGAZZINO 76

Non farete nemmeno in tempo ad entrare nel magazzino che una violentissima esplosione distruggerà buona parte dell'edificio, lasciando intatte ben poche strutture portanti destinate comunque a collassare nel giro di quindici minuti, tempo entro cui dovete trovare l'ascensore che vi

porterà in salvo. Questa missione è un misto tra la n.2 e la 11, dovrete infatti farvi largo tra le fiamme mentre l'impietoso contatore posto sopra il radar prosegue la sua marcia a ritroso. Come se tutto ciò non bastasse venite a sapere da Lian che il siero iniettato nei pazienti in precedenza non è un vaccino contro il virus ma un potentissimo veleno. Markinson vi ha usato per uccidere delle persone...

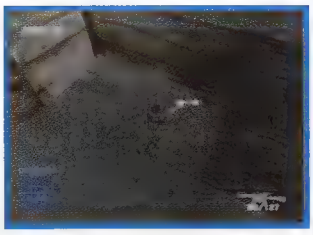
Visto che mentre scrivo questa soluzione ho già finito il livello, permettetemi di dirvi che di tempo ne avete a sufficienza, quindi non agite con troppa fretta negli scontri con i nemici che saranno sempre le temibili Guardie d'Elite della Pharcom, contro le quali gli scontri corpo a corpo sono assolutamente da evitare. Inizierete all'inizio di una piccola salita, giratevi a destra e prendete il giubbotto antiproiettile dalla cassa nascosta tra le fiamme verso Sud. Andate a Sud-Est e entrate nell'edificio, proseguite tra le fiamme verso destra e prima di varcare la porta che avete a sinistra eliminate la guardia posta in cima al container sul quale dovrete salirci in un secondo momento. Procedete per ritrovarvi in una nuova stanza girando a sinistra (Est), colpite le taniche di benzina così da eliminare il nemico munito di giubbotto di protezione e PK-102 e poi recuperate il fucile di precisione all'interno della sala. Ritornate indietro e salite sul container, giratevi verso il muro e passate attraverso il buco presente in basso a sinistra facendo una capriola. Andate contro il muro e scendete





verso Est, salite sul container posto a Est e guardate verso Sud per individuare un ponte metallico. Saliteci e dopo esservi equipaggiati con un'arma di grosso calibro come il fucile a pompa o il K3G4 correte senza sosta lungo il ponte che si distruggerà al vostro passaggio mentre voi sarete intenti a uccidere una guardia posta in fondo all'altro capo della struttura. Fermatevi sull'ultimo tratto del ponte che si rivelerà ben saldo, ponetevi verso Nord e calatevi di sotto aggrappandovi prima al bordo pena sfracellarsi al suolo

senza appello. In questa stanza ci sono due stanze, una a Est e una a Ovest. Nella stanza a Ovest troverete munizioni per il BIZ-2 protette da un nemico con tanto di fucile a pompa, mentre in quella a Est troverete un giubbotto antiproiettile e un nemico munito di BIZ-2. Procedete verso Sud, uccidete i tre nemici muniti di PK-102 e BIZ-2, poi andate a Ovest fino a quando non riceverete una comunicazione da parte di Lian e infine entrate nella nuova area a Ovest per attivare il primo Checkpoint. Davanti a voi vedrete una pila di casse sulla destra, scalatele e salite sul container, aspettate che passi il soldato avvolto dalle fiamme e poi scendete per continuare verso Ovest. Salite sulle casse poste ora alla vostra sinistra (Sud), salite sul ripiano a fianco e avvicinatevi al suo bordo per fare apparire al piano terra un nemico munito di fucile a pompa. Dopo averlo ucciso scendete di nuovo e andate nella prossima stanza, sempre camminando ad Ovest, per trovarvi dinanzi a due nuove vie da percorrere, una a destra (Nord) e una a sinistra (Sud). La stanza di destra sembra invalicabile vista la parete che ne blocca l'accesso, ma voi potrete arrivarci comunque utilizzando le casse poste a Est, da qui andate a Sud e salite sul ponte, percorretelo senza timore ma fate attenzione alla guardia che troverete nella stanza attigua.

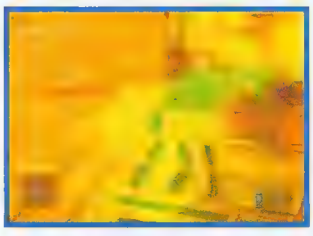


Scendete dal container su cui si trovava il nemico e esplorate il corridoio per trovare due casse contenenti munizioni per l'M-79. Ritornate indietro percorrendo la strada a ritroso e questa volta andate a sinistra, prendendo il percorso a Sud. Fate attenzione quando entrerete nella nuova stanza poiché verrete attaccati da tre nemici che scenderanno dal container di fronte, ma che potrete eliminare con la massima semplicità colpendo una delle taniche di benzina presenti. Avvicinatevi ai loro corpi per far comparire un

nuovo nemico da Ovest, eliminatelo e poi andate dietro il container passando da destra per intrufolarvi nel buco presente con un'agile capriola. Dirigetevi verso Ovest, salite sulle casse e da qui raggiungete la cima del container facendo attenzione alla guardia con il BIZ-2 che vi attaccherà. Dopo averla sistemata prendete le munizioni dell'M-79 dalla cassa all'inizio del ponte metallico e infine ritornate al container dove avete ucciso i tre uomini sparando alle taniche. Da qui andate a Sud per trovare un'altra pila di casse, scalatele e salite sul container alla vostra destra (Sud) per trovare un buco nel muro a Est. Prima di gettarvi nella nuova stanza munitevi di un'arma potente come il BIZ-2 perché nella nuova area sarete attaccati da terra da un nemico con fucile a pompa e dal ponte sopraelevato da un'altra guardia con tanto di PK-102. Vi consiglio di eliminare per primo il nemico con il pompa sforacchiandolo ben bene continuando a muovervi e poi di cercare una posizione riparata dietro a una cassa per sistemare con tutta tranquillità il secondo inco-

modo. Salite sulle casse a Sud per raggiungere il ponte metallico, poi correte senza fermarvi lungo questa struttura che si rivela instabile e siate pronti a girare a sinistra sempre correndo sul ponte in disfacimento e infine a fermarvi in tempo per non cadere rovinosamente al suolo.

Sappiate comunque che gli ultimi quattro pannelli sono stabili quindi non dovrete fermarvi perfettamente unicamente sull'ultimo. Calatevi dal bordo del ponte e quando atterrate sulla cassa sottostante guardate verso Sud con lo Scanner per individuare un pannello bianco attaccato al muro di sinistra e parzialmente coperto dalle fiamme. Dopo averlo trovato equipaggiatevi con un'arma



qualsiasi e andate in modalità cecchino per colpirlo e chiamare così in superficie l'ascensore, che raggiungerete spostandovi semplicemente prima alla vostra destra e poi avanzando, ma facendo attenzione di non perdere tempo visto che il montacarichi è temporizzato. Ascoltate cosa ha da

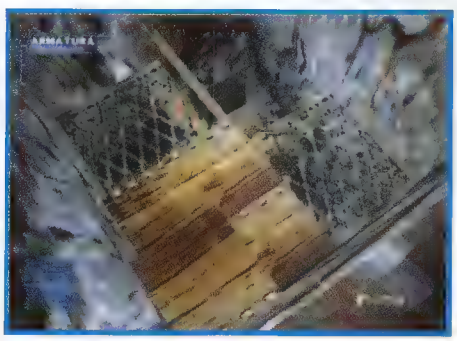
dirvi Lian mentre scendete prima di rimanere coinvolti in un'altra esplosione che vi farà precipitare...

LIVELLO 18
ALMATY, KAZAKISTAN
TUNNEL D'ACCESSO AL SILO

Ora che l'ascensore è distrutto avete solo una via d'uscita: superare i cunicoli che collegano la base principale di Rhoemer alla superficie per raggiungere il silo di lancio e smascherare i piani del terrorista. Il livello vi vede confrontare nuovamente le Guardie d'Elite della Pharcom (siamo verso la fine, cosa speravate?) mentre cercate la via d'uscita in questo labirinto sotterraneo. La mappa non è disponibile, però a dirvi la verità, tra i passaggi sbarrati dai raggi laser che non sono disattivabili e i pochi bivi presenti non è assolutamente difficile trovare la strada giusta. Se poi seguirete le mie indicazioni finire la missione sarà uno scherzetto.

Iniziate rotolando dietro alla cassa che vi trovate di fronte per evitare le tre guardie che vi assaliranno e da questo riparo sicuro eliminatele con tre colpi alla testa, prendete se ne avete bisogno il

giubbetto antiproiettile dalla cassa e procedete dritti fino a raggiungere un ponte e due altri nemici da eliminare prendendo riparo schiacciandosi contro il muro di sinistra e utilizzare la tecnica del cecchino con oculatezza e abilità.
Superate il ponte e attendete che Lian vi contatti, poi girate a destra e procedete con cautela per eliminare con il giusto tempismo il nemico munito di BIZ-2 che incontrerete, anche se ci sono buone probabilità che questo, vedendovi, si ripari sotto il ponte presente più avanti. Non preoccupatevi e superate questo ponte (ricordatevelo poiché ci dovrete tornare) e vedrete che davanti a voi comparirà un'altra guardia. Senza farvi prendere dal panico eliminate il nemico dietro di voi sotto al ponte e poi occupatevi di quello che vi sbarra la strada utilizzando le colonne di legno come riparo. Passate altri due ponti fino a quando non raggiungerete il fondo del tunnel bloccato da dei fasci laser e qui utilizzate la torcia per individuare la cassa contenente munizioni per il K3G4. Ritornate indietro al primo ponte, avvicinatevi dal lato sinistro e calatevi sulla casa sottostante, spostatevi a destra e continuate a scendere fino a raggiungere il piano inferiore del sotterraneo. Seguite questo tunnel

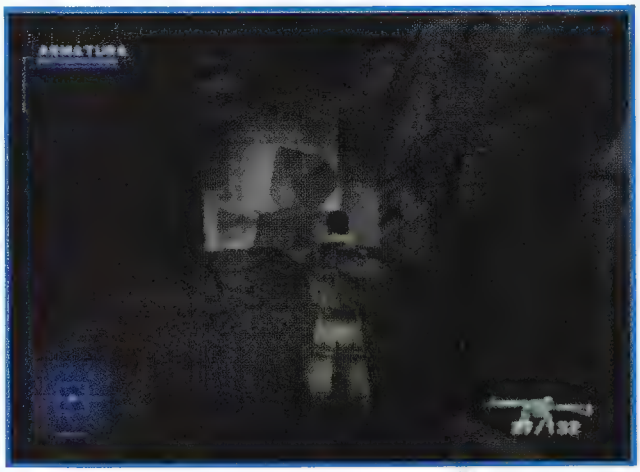


eliminando due nemici in sequenza muniti di BIZ-2, poi equipaggiatevi con il BIZ-2 e fronteggiate a viso aperto il prossimo nemico che oltre ad avere un normale PK-102 ha anche la cattiva abitudine di lanciarvi delle granate esplosive. Visto che non farete in tempo a scappare tornando indietro tanto vale affrontarlo in uno scontro corpo a corpo e poi utilizzare i giubbotti antiproiettile dei nemici morti per ricaricarsi di energia. Procedete spediti e quando avvisterete una serie di casse sulla sinistra correteci contro per evitare le granate che vi verranno lanciate dalla guardia in alto a sinistra, che comunque potrete eliminare con calma con la tecnica del cecchinaggio. Salite al piano superiore utilizzando le casse presenti e riparatevi nell'insenatura alla vostra destra dove troverete un giubbotto di protezione per evitare i colpi di una guardia di vedetta al di là del ponte. Proseguite prendendo il ponte con la strada sgombra, eliminate con il fucile di precisione la prossima guardia di ronda e avanzate fino a raggiungere un pannello di controllo situato alla vostra sinistra. In prossimità del pannello contatterete Lian che vi dirà come fare per azionare l'ascensore ma prima di procedere controllate sul ponte a Sud-Est rispetto al pannello per trovare un giubbetto antiproiettile. Quando siete pronti salite sulle casse poste alla destra rispetto all'ascensore, appendetevi sulla barra rossa, spostatevi all'estrema sinistra e infine issatevi sopra il traliccio così da raggiungere l'insenatura contenente munizioni per l'M-79. Sulla via della discesa troverete tre persone ad attendervi, quindi utilizzate la rientranza come riparo e eliminateli con precisi colpi alla testa prima di tornare al piano terra. Fato ciò salite per le casse poste a sinistra rispetto all'ascensore non ancora funzionante (quelle vicino al pannello di controllo)

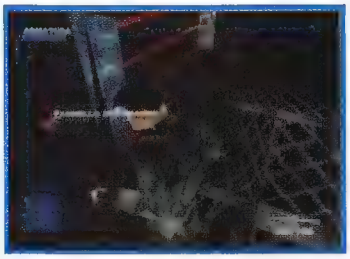
e percorrete indisturbati il corridoio rosso fino a raggiungere l'interruttore del generatore che attiverà l'ascensore (primo Checkpoint). Ritornate indietro lungo il tunnel rosso e preparatevi ad affrontare ben quattro nemici muniti di BIZ-2 e uno di essi anche di granate esplosive che non esiterà a lanciare all'interno del tunnel. Io ho ripetuto più volte questa sezione proprio per esserne sicuro e vi garantisco che stando accovacciati quasi al limite dell'uscita del tunnel in modo da non farvi colpire dai nemici sottostanti dovreste essere in grado di evitare anche le esplosioni delle granate. Con una situazione così favorevole dovete solamente sporgervi di volta in volta e eliminare i cinque nemici partendo logicamente dal lanciatore di granate che avete di fronte, passando per i tre che stanno a sinistra. Quando avete via libera scendete e attivate il pannello di controllo per poi salire sull'ascensore con il quale scenderete al livello inferiore. Percorrete l'unica strada presente ed eliminate le tre guardie che vi attaccheranno utilizzando sempre i muri come copertura, poi avvi-

cinatevi al bivio facendo attenzione alle prossime tre guardie che gireranno l'angolo improvvisamente e che affronterete retrocedendo per guadagnare una posizione più vantaggiosa. Salite sul corridoio rialzato e premete l'interruttore posto sul fondo del tunnel per chiamare l'ascensore che prenderete senza indugio per risalire. Qui troverete un altro ascensore che però non porta in nessun posto particolare e quindi procedete dalla parte opposta sino ad arrivare nei pressi di un ponte che va verso destra. Per curiosità addentratevi nel corridoio di sinistra e quando Lian vi avvertirà di cercare un riparo ritornate indietro di corsa per gustarvi il crollo della volta a causa di un terremoto. Procedete lungo il ponte, superatene un

de una fonte di sostentamento indipendente, quindi dovete procedere nella missione e raggiungerlo per scoprire cosa nascondeva qui sotto il malvagio Phagan. Come detto l'ambiente sarà quasi totalmente al buio e voi dovrete fare attenzione a utilizzare la torcia poiché potreste diventare dei facili bersagli per le Guardie d'Elite della Pharcom. Il livello è prevalentemente lineare, però in alcuni punti incapperete in dislivelli e baratri che dovrete individuare con l'utilizzo della torcia. L'unico avvertimento che vi posso dare è di seguire perfettamente le mie indicazioni a proposito di quando illuminare l'ambiente e non dovreste avere eccessivi problemi anche se la missione è tutt'altro che semplice, anche se molto appagante.



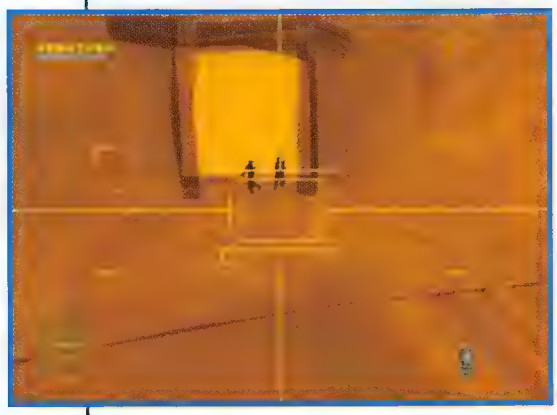
secondo e state pronti ad affrontare un gruppo di tre guardie che potrete eliminare in un colpo solo con una bella granata esplosiva o un secco colpo di lanciagranate. Fatto ciò non vi rimane altro da fare se non raggiungere la sala con i generatori elettrici e attivare i tre interruttori presenti per far scattare la sequenza animata che mostrerà quanto poco accorti siete stati a far sovraccaricare il generatore.



LIVELLO 19
ALMATY, KAZAKISTAN
BLACKOUT DEL TUNNEL

Con il botto che avete provocato avete fatto saltare tutti i generatori di energia elettrica e oscurato tutto l'ambiente che ora sarà nero come la pece. Secondo Lian però il silo possie-

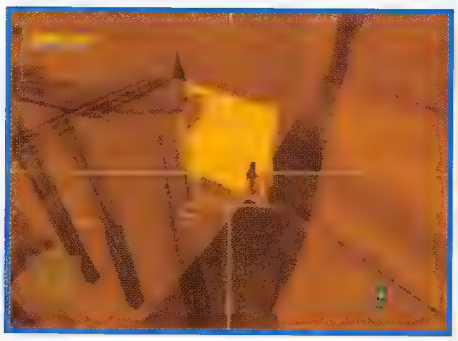
Inizialmente dovrete uscire dalla sala di controllo e scendere al tunnel sotterraneo. Spostatevi a destra e aggrappatevi alla barra rossa di fronte a voi, spostatevi a sinistra e lasciatevi cadere. Atterrerete su un altro tratto del reticolo, calatevi di sotto nuovamente e ripetete questo procedimento fino a quando non arriverete al sotterraneo. Utilizzate la torcia per individuare le due casse contenenti un giubbetto di protezione e un fucile di precisione a visione notturna (moolto utile!) (primo Checkpoint). Spegnete la torcia e come vi renderete conto quaggiù è proprio buio pesto. Nel vostro arsenale però avete uno strumento che si rivelerà assai utile in questo livello: lo Scanner Virale. Spostatevi un poco a destra e utilizzatelo immediatamente per constatare



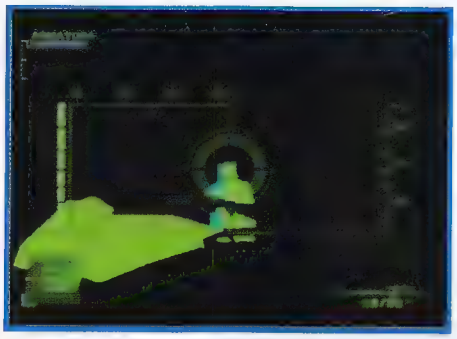
quanto sia preziose nel mostrare non solo la conformazione del terreno ma anche la presenza dei nemici. Come indicazione di massima alcune guardie compiranno dei giri di ronda avanti e indietro lungo tratti anche molto lunghi dei tunnel quindi fate attenzione a osservare con pazienza i limiti di azione del loro campo di spostamento, mentre altre staranno quasi immobili in postazione, sempre che non vi facciate scoprire. In questi casi potrete utilizzare la classica tecnica da cecchino con l'arma che prediligete, mentre in alcune occasioni, con soggetti in movimento sarà meglio equipaggiarsi con il fucile a visione notturna in grado di delimitare con precisione le figure umane. Come ultimo avvertimento vi dico che quando le guardie compaiono nel vostro radar, anche se sono ai bordi, voi avete la possibilità fisica di colpirlo con qualsiasi arma, sta poi solo alla vostra abilità e pazienza di cecchini nel trovare la testa del nemico nella penombra. Eliminate la prima guardia, procedete e seguite da debita distanza la seconda fino a quando questa non si incontrerà con un altro soldato e a questo punto utilizzate due precise raffiche di mitra ad altezza testa per ucciderle. Procedete lungo la salita utilizzando di tanto in tanto lo Scanner per vedere la strada e quando vedrete che questa inizierà a scendere avanzate con

cautela per il sopraggiungere di altre due guardie che vi consiglio di attirare verso di voi per poi colpirle dall'alto quando avrete riguadagnato una posizione sicura in cima alla via. Ora potete accendere la torcia per vedere il dislivello che troverete in fondo al tunnel, ma

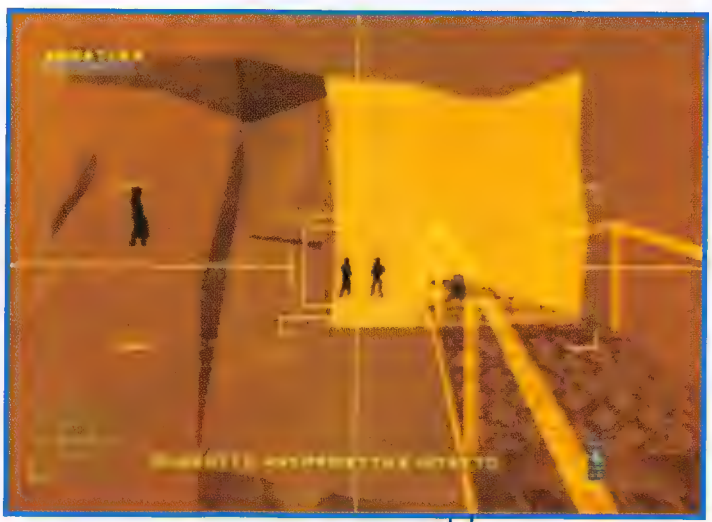
prima di scendere calandovi di sotto fate in modo di attirare l'attenzione della guardia presente al piano inferiore così da ucciderla da questa comoda postazione. Dopo essere scesi girate a destra e state pronti a utilizzare il fucile a visione notturna per sistemare la vedetta sul promontorio, accendete di nuovo la torcia e illuminate la tromba dell'ascensore che dovrete scalare visto che manca la corrente. Qui fate molta attenzione, poiché prima di salire al piano superiore dovrete spegnere la torcia altrimenti sarete attaccati da due guardie con tanto di BIZ-2 e fucile a pompa che vi daranno poche speranze di sopravvivenza. Se invece spegnerete la torcia al momento opportuno potrete utilizzare indisturbati lo Scanner e individuare la cassa contenente munizioni per il fucile a



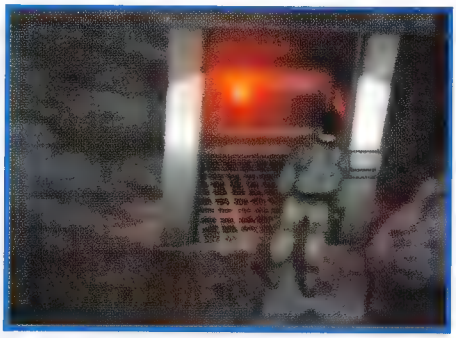
visione notturna, cassa che servirà anche come punto di riferimento da oltrepassare solo di qualche metro procedendo accovacciati per poi utilizzare una bella granata e sistemare i due nemici in un colpo solo senza neanche un graffio. Avanzate con cautela poiché ci sarà anche un terzo nemico di ronda sul ponte in fondo al tunnel che vi consiglio di freddare con



il fucile notturno. A questo punto accendete pure la torcia e quando arriverete in fondo al corridoio aggrappatevi al bordo del tunnel, spostatevi a destra e lasciatevi cadere per atterrare sul bordo del ponte. Procedete lungo il ponte ma fate attenzione al nemico munito di pompa che vi aspetta dall'altro capo del passaggio, superate un secondo ponte e qui avrete da affrontare ben cinque nemici, tra cui anche uno munito di granate. Se agirete con prudenza e circospezione, però, potrete eliminare i



singoli individui uno alla volta ancora prima che questi vi riescano a individuare facendo oculato utilizzo del fucile a visione notturna. Fate attenzione alla guardia nascosta nella rientranza alla vostra sinistra e nel caso i nemici vi dovessero attaccare in gruppo utilizzate l'M-79 per sistemarli tutti in un botto solo. E con questo avete finito il penultimo livello del gioco, non vi rimane altro da fare che arrivare in fondo al corridoio facendovi luce con la torcia e avvicinarvi alla porta bianca che conduce all'entrata del silo.



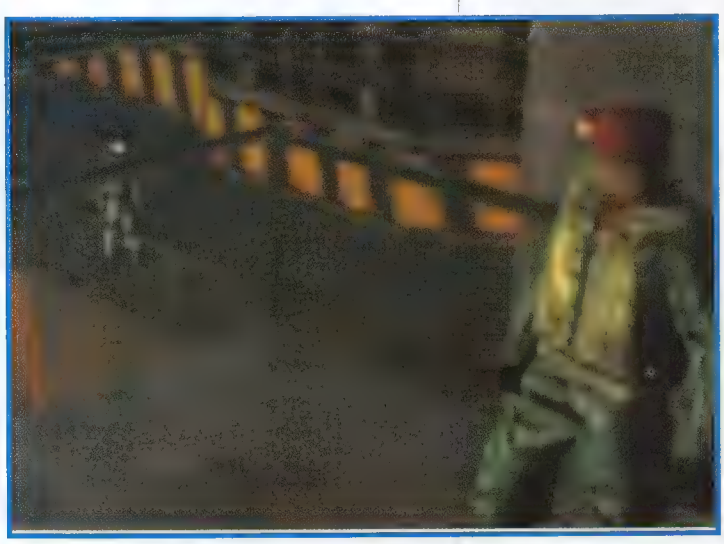
LIVELLO 20
ALMATY, KAZAKISTAN
SILO DEI MISSILI

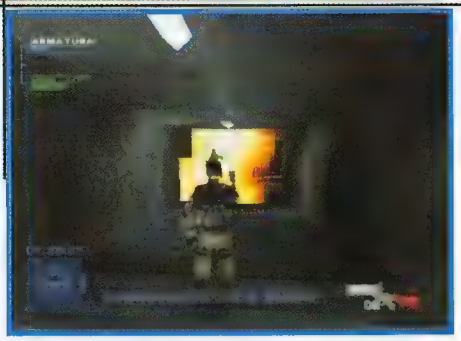
Eccoci arrivati al livello finale. Come giustamente temevate un missile carico di virus Syphon Filter è pronto a essere lanciato contro un paese non meglio identificato per sconvolgere le superpotenze mondiali. Voi dovrete prendere i codici di lancio dal pannello di controllo situato sulla fusoliera del missile e poi inserirli nel computer principale presente nella base così da provocarne l'autodistruzione nell'atmosfera. Benché non sia presente un timer questa è una missione a tempo, e penso che almeno inizialmente dovrete provarla un paio di volte per trovare i giusti automatismi. Comunque per essere il livello finale si rivelerà alquanto semplice, specie se il vostro arsenale sarà ben fornito.

Equipaggiatevi con il BIZ-2 (vi consiglio di entrare nel menù delle opzioni e effettuare da qui il cambio delle armi così da risparmiare tempo prezioso) e uscendo dal tunnel dirigetevi a destra e poi andate

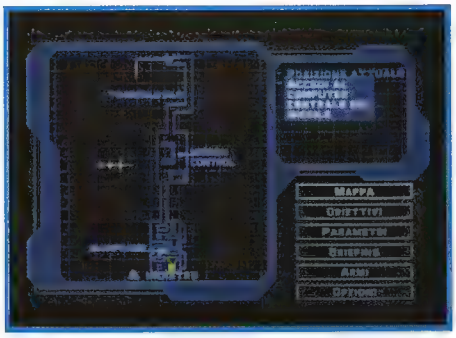
dritti per raggiungere l'ascensore posto nella rientranza che vedete di fronte e che è protetta da una guardia munita di PK-102, eliminatela con un colpo da cecchino (dovreste essere ormai molto abili a utilizzare questa tattica), azionate l'interruttore e scendete con l'ascensore al Livello 3. Correte verso destra e arrampicatevi su per i due ponteggi collegati al missile e quando siete in cima dirigetevi verso il missile e prendete i codici dal pannello di controllo. Non curatevi dei due nemici che vi sparano, preoccupatevi solo di raggiungere il missile per tempo. A questo punto vedrete un'animazione in cui Markinson si rivelerà come il vero fautore del virus Syphon Filter ma non farà in tempo a vivere molto a lungo poiché verrà ucciso da Rhoemer che invece rivendicherà l'idea del missile (primo Checkpoint). Alla ripresa delle azioni dovrete girarvi un poco in senso orario e correre a perdifiato verso l'ascensore con il quale siete giunti e gettarvi nel cunicolo con una capriola prima che il portellone si chiuda. Aspettate che il missile parta e uscite di nuovo nell'hangar e questa volta correte dall'altra parte della sala in fronte a voi per salire sul secondo ascensore e imboccate il corridoio che trovate. Girate a destra e siate pronti ad affrontare prima un nemico munito di PK-102 che uscirà dall'angolo a destra e poi la guardia con il pompa che vi correrà davanti mentre percorrerete il tratto rettilineo del corridoio. Vi consiglio di eliminarli con una sventagliata ad altezza testa così da recuperare i loro giubbetti antiproiettile. Lian vi contetterà dicendovi che dall'esito della vostra missione dipendo il destino del mondo, visto che le superpotenze sono pronte a far scatenare la terza guerra mondiale. Prendete ora il K3G4, che possiede l'interessantissima caratteristica

di uccidere i nemici lasciando intatto il loro giubbetto di protezione e entrate nella sala di controllo. Guardatevi le spalle ed eliminate per primo il nemico che sopraggiungerà dal corridoio che avete appena percorso, poi uccidete la guardia di ronda nella sala e infine preoccupatevi di quella di vedetta davanti alla porta di uscita. Per aprire il portellone dovrete uccidere i due dottori disarmati e recuperare la scheda magnetica d'accesso, fatto ciò procedete e arriverete nella sala dei computer. Devastate come più vi aggrada





il nemico con il pompa che vi affronterà nel corridoio di immissione alla sala e poi imbracciate l'M-79 per spazzare via senza troppi problemi i quattro nemici appostati a coppie all'interno dei due ripiani sopraelevati che avrete alla vostra sinistra. A questo punto vi rimane solamente da identificare il computer da attivare, guardate la mappa per risolvere l'arcano e infine premete l'interruttore. Partirà una sequenza animata in cui Lian vi comunicherà il buon esito della missione, ma le vostre felicitazioni verranno interrotte dall'arrivo di Rhoemer (secondo Checkpoint).

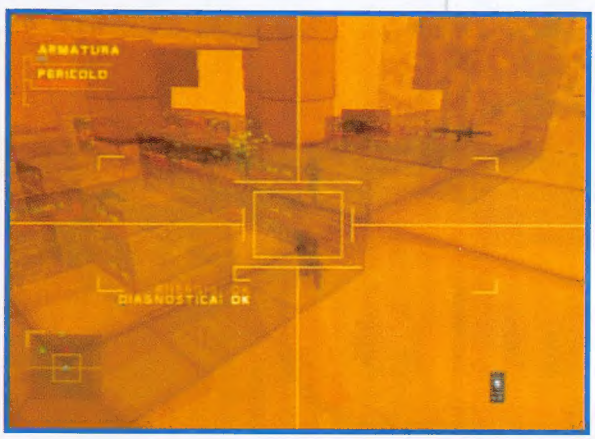


BOSS FINALE
RHOEMER

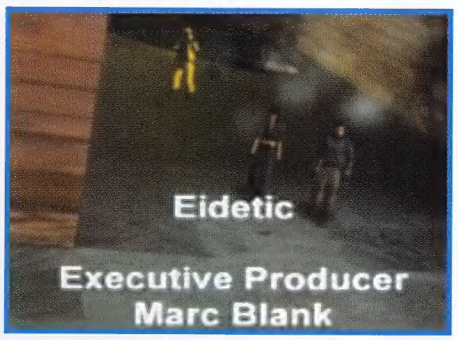
Inizialmente il nemico può sembrare imbattibile, visto che con la sua velocità di spostamento e il lanciagranate che ha in dotazione vi permetterà di fare non più di un paio di metri prima di uccidervi inesorabilmente ed inoltre le armi convenzionali non hanno nessun effetto

su di lui, nemmeno l'M-79 può nulla contro questo panzer tedesco. Dopo che sarete morti un paio di volte cercando di sfuggirgli correndo tra i computer provate a salire sul calcolatore dove avete attivato l'interruttore, e da qui raggiungete il piano rialzato che avete di fronte. Esaminate la cassa presente e cosa ci troverete? Delle belle granate tossiche... I giochi

sono fatti, ragazzi. Rimanete all'interno del cunicolo, eliminate eventualmente qualche guardia se queste vi infastidiscono con un paio di colpi del lanciagranate e poi equipaggiatevi con lo Scanner. Attivatelo e individuate Rhoemer, prendete ora una granata tossica e, senza muovere lo stick e senza premere L1 per mirare, lanciatela con un breve colpetto sul tasto Quadrato... Guardatevi la scena finale, con Mara che viene scortata fuori dalla base da due agenti



dell'Agenzia e voi che con Lian vi domandate quale fosse l'obiettivo del missile carico di virus mortale, quesito che rimarrà forzatamente irrisolto visto che Markinson è morto. Ma non spegnete la console, mi raccomando! Aspettate



che terminino i titoli di coda e guardate cosa ha combinato la bella Mara per uno strano individuo che penso sia il nuovo capo dell'Agenzia. Cosa dite che contengono le casse siglate Pharcom presenti nel suo ufficio? Biscotti per cani? Io non ci giurerei e vi consiglio di tenere pronto il vostro arsenale, il mondo avrà ancora bisogno dell'agente Logan, Gabe Logan.

Se quest'estate non ci avete notati...

Nintendo

...vuol dire che avevate la testa da un'altra parte

OFFICIAL

Nintendo

Magazine

Ogni mese da Xenia Edizioni

La stagione Nintendo ricomincia. Sotto a chi tocca.

D'Ruino & Micheletti SMDgrafica@planet.it

PC Force

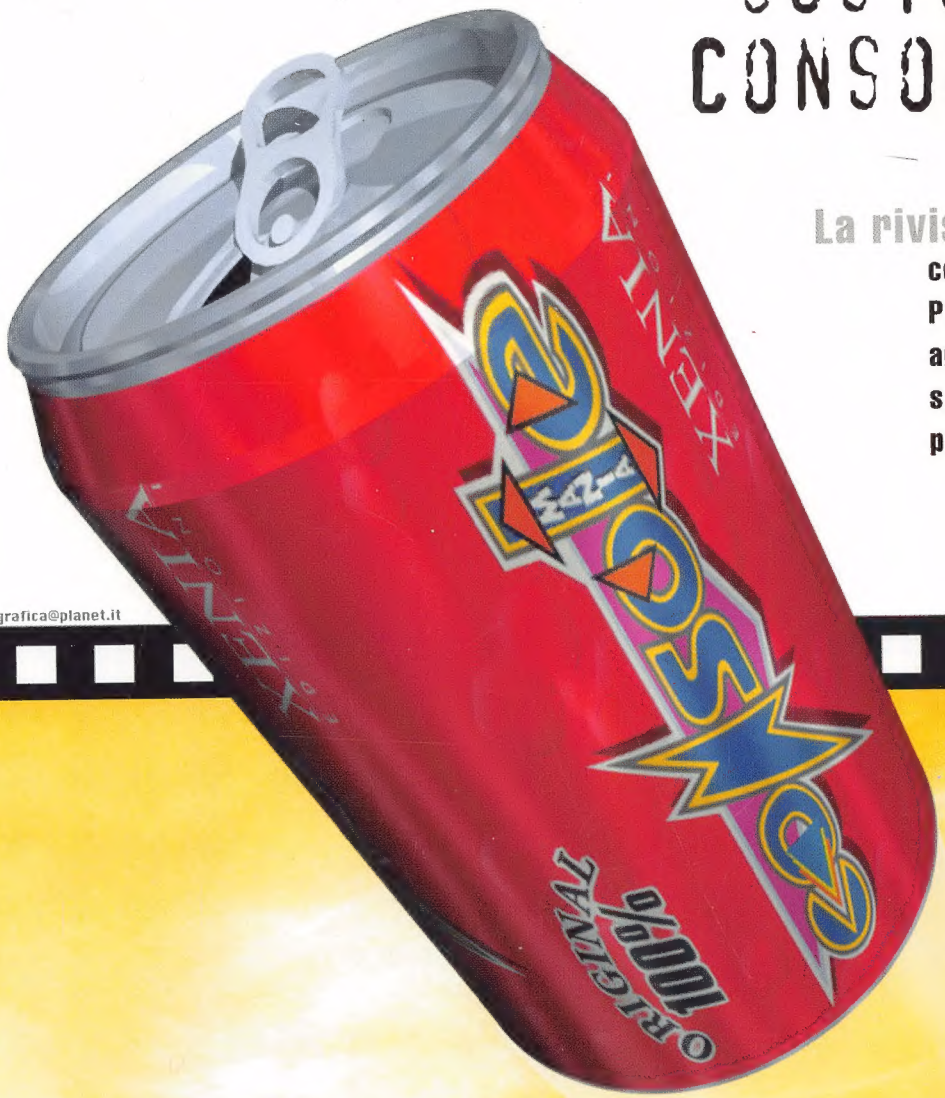
per chi sa distinguere

per chi sa distinguersi.

HARDWARE SOLUZIONI TRUCCHI NEWS INTERNET. OGNI MESE IN EDICOLA DA XENIA EDIZIONI

D'Ruino & Micheletti SNC grafica@tiscalinet.it

PROVA IL GUSTO DI CONSOLEMANIA



La rivista che tratta tutte le console, senza distinzioni. Per avere ogni aggiornamento e poter seguire la tua console senza perdere di vista le altre.

D'Avino & Micheletti: Smdgrafica@planet.it

Refresh your mind

Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni